
DVD
N3DS视频专题、《普林尼2》无伤最速通关视频
掌机迷
New
POCKET GAMERS
2010
4月号
定价:9.8元
新作速报
怪物猎人P3
LovePlus+
闪电十一人3
我的暑假2
烈焰同盟
魔装机神
攻略研究
绝对英雄改造计划
世界树迷宫3
胖公主
特别专题
假想图大话N3DS
噬神者VS怪物猎人
口袋妖怪全系列发展史





[掌机迷目录]

CONTENTS

2010 / Apr.

专题 SPECIAL

采访和语言

攻略研究

固定栏目



本期封面：
合金装备和平使者

出版发行：中国中体音像出版中心
文字编辑：掌机迷们
版式设计：M i i
联系地址：北京市100096-025信箱
邮政编码：100096
Email：pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

PG NEWS REPORT CENTER

掌机新闻报道中心

3DS公布，《黄金太阳3》跟随?

近期掌机界的大事非N3DS公布莫属，这部任式掌机号称不用戴眼镜，用裸眼就可以看到“3D效果”（此3D非大家常说的3D游戏的3D，而是类似3D电影效果的屏幕3D技术，本期光盘中收录了小编制作的3DS猜测视频，推荐各位观赏。）而消息人士透露，N3DS还将加入体感装置，增加摇杆，同时向下兼容老NDS游戏等令人振奋的机能。不过这部名称中同样带着DS字样的掌机是否会和NDS有着本质变化，目前还不清楚。3DS这个暂定名，是否最终更改为其他名称，也只有天知道。目前大家只能期待今年E3游戏展上任天堂公布更加详细的情报。

有趣的是，N3DS公布不久，《黄金太阳3》的传闻浮出水面，消息称本作也将在今年E3公布消息，并且可能转移到N3DS平台，作为它的首发游戏出现。

据称某国外玩家和北美任天堂取得联系，得到关于《黄金太阳3》的消息。任天堂在给这位玩家的电子邮件中回复到，《黄金太阳3》将会登陆N3DS，并且会在今年E3上公开。为了做到有图有真相，这个玩家放出了此邮件内容的截图。不过对于此事，目前任天堂没有表态，所以还是继续期待今年E3上再次看到《黄金太阳3》的身影吧。（去年E3上任天堂播放了一段极短的《黄金太阳3》动画后，这游戏就没有任何消息了。希望今年能有点实质的内容，别老忽悠玩家。）


此乃日本玩家自制的N3DS“泄露主机”，横竖都可以转。要淡定。

“黑与白”口袋妖怪新作标题正式公布!

截稿前的消息，Pocket Monster公司公布了《口袋妖怪》最新作的正式标题，本作同样分为两个版本推出。这两个版本的名字确定为《口袋妖怪：黑》和《口袋妖怪：白》。目前的消息称新作将对应NDS平台，是否支持N3DS的新功能未知。预定2010年秋季发售。





距离口袋妖怪系列的上一代《口袋妖怪钻石/珍珠》（目前全球销量已达1700万以上）已经4年之久，“黑与白”作为口袋妖怪完全新作登场，目前Pocket Monster公司表示新作的内容将全面升级。而上期杂志中报道的黑暗类型的新怪物“佐罗亚（Zoroa，ゾロア）”和“佐罗亚克（Zoroaku，ゾロアーク）”将在本作大展身手。根据标题猜测，可能会有和黑暗对应的光明属性怪物出现。同时PM公司预告，4月15日将在官方网站放出新作的进一步消息。各位口袋迷看到本期后不妨关注一下本作的官方网站动态。（http://www.pokemon.co.jp/）

Sony表示PSP2不会用3D？！

任天堂新掌机N3DS对应了裸眼3D，人们自然关心其对手Sony公司接下来的打算。不过最近SCE美国市场的老大John Koller接受了IGN网站的采访，透露了以下的观点："我们目前把3D的重心放在家用机上,比如对应3D的PS3将有非常大的潜力，而且很多零售商也对此很感兴趣。"

对于任天堂公布的裸眼3D掌机N3DS，Koller说道："我觉得这要看任天堂怎么在掌机上使用3D了。" "虽然在掌机上使用3D是一个不错的尝试，但我们想看看任天堂对消费群体的对策，因为根据我们的调查统计，8、9岁的小孩子不可能玩3D。"

根据之前的经验，Sony曾经说震动已经过时，结果又加了回来；说体感不好，结果搞出了PS MOVE和六轴。而这次根据John Koller的这些话，不少人认为PSP2也会有3D屏幕，而增加"已经过时的"触摸屏的几率更高！



PSP go杯具了，SCE应该不会草率对待PSP2。（此为假想图）

小调查：只有5%的人买了PSP go

国外知名游戏博客Kotaku最近对2万多读者进行了一个调查，这种公开参与的调查不同于调查机构，结果非常有趣，虽然不能作为权威数据参考，但也反映出了相当一部分玩家和游戏界的情况。不妨来看看这些数据。

- 只有5%的人拥有PSP go；
- 25%的玩家全机种制霸；
- 44%的玩家把Wii放在家里吃灰；
- 51%的玩家称自己玩过盗版的家用机和掌机游戏；
- 58%的玩家曾经上网玩过网络RPG游戏；
- 59%的玩家说自己并不玩体育类游戏；
- 66%的玩家声称有一台Xbox360曾在自己手里三红；
- 79%的玩家在自己的PC里有盗版的PC游戏；
- 最热门的游戏类型是射击类和RPG；
- GTA系列中最具有人气的作品是《GTA IV》《GTA罪恶都市》和《GTA圣安德烈斯》。



PSP go这个名字就不吉利，结果真的go了……

EB就《RPG工具DS》中的大量BUG公开道歉

由EnterBrain制作的《RPG工具DS》推出后立刻遭到大量玩家的指责，因为游戏中存在大量影响正常运行的恶性Bug。这种类似软件的游戏自由度比较高，确实容易出现Bug，而EB公司如此草率推出游戏，显然是不怎么把玩家当回事了。

面对玩家的谴责，EB发布了官方道歉文，并指出了部分Bug的回避方法；而没有修复bug并更换软件的计划，让购入正版的日本玩家非常不满。其实游戏中出现大量Bug的情况已经少见，而官方公布躲避Bug的方法之强大，可称为另一种性质的"游戏攻略"吧。（以下Q&A为节选）

Q：还未创建任何地图的情况下，当按下方向键的右键再按下A键的同时，画面就会停止。
A：由于剧情所需地图不存在，因此请至少创建一个以上的地图保证运行。

Q：创建剧情的时候，在同一个页面内拥有多个剧情存在的情况下，使用复制粘贴功能所创建的剧情命令会有奇怪的现象产生。
A：一个页面内最大的事件数量为50个，当粘贴行为导致命令行数超过50个，会令复制的命令无法正常实行。

Q：没有《RPG工具DS》的人在使用下载游戏功能的时候，会出现无法开始游戏的情况出现。
A：在部分指定的条件下，如果在没有游戏软件的情况下使用该功能会出现这类问题（详细描述略）。

Q：在游戏中的战斗画面，使用攻击、特技、道具任何一个指令后，选择对象的时候按下A、B键就会产生画面停止的现象。
A：队伍最后一位成员行动的时候，会出现A、B键同时输入导致假死现象。在通常情况下尽量避免同时输入AB指令，平时操作也没有指令是需要输入AB指令的。

PSP叫平射炮，NDS是内毒素

据新华网消息称，央视目前接到有关部门的通知，要求以后必须在电视中屏蔽掉一些外文的缩略词，例如NBA、CBA、F1等，一定要说就说中文，NBA叫“美国职业篮球联赛”，CBA叫“中国男子篮球职业联赛”。通知要求主持人口播、记者采访和字幕中不要使用外语及缩略词，如遇特殊情况必须使用时，要在缩略词后面加上中文解释。这次通知还不仅限于体育领域，入GDP、WTO、CPI等也在整顿范围内。

作为游戏行业，有网友表示PSP的全称“游戏站携带版”过于绕口，可叫作“平射炮”；而NDS的中文全称为“任天堂双屏便携系统”也太长，不如直接叫“内毒素”。对于已经引进行货的神游DSi，则可以称呼其已经存在的官方中文名称“神游双屏多媒体互动系统”。



PSP体感配件TiltFX公布，群众情绪稳定



由达特尔生产PSP的传感控制器TiltFX，游戏效果是完美控制赛车游戏，经典平台的弹球游戏和平衡的游戏，取代了正常的方向键和类比摇杆倾斜的控制，利用你的PSP的三维运动实际控制比赛。并允许您通过控制台控制运动游戏。设备本身具有高分辨率3轴MEMS传感器，最重要的是它的即插即用！ 目前包括许多商业PSP游戏，支持包括乐克乐克，极品飞车，等等……支持所有标准的PSP游戏机（包括1000，2000和3000），你可以去下载新的达特尔配件配置软件，将使兼容更多的游戏。该设备已经在一些网上商店出售，价格为14.99英磅，约17.99美元（按目前汇率计算）。免费配置和新发布的游戏支持，在www.tiltfx.com下载。

上面是该配件的描述文字，其实几年前neoflash公司就推出过PSP体感设备，也是插在PSP的耳机口上，而且外形和这个TiltFX极为相似，剑纹表示曾试用过，体感效果明显，不过自制小游戏极杯具（neoflash的那个体感不能支持官方游戏）。而对于最近公布的这个TiltFX体感装置，国内外PSP玩家纷纷情绪稳定，影响不大。

日本麦当劳将用NDS训练员工

据日本经济新闻报道，日本部分地区的麦当劳将在今年晚些时候利用NDS作为员工的训练工具。兼职员工将通过新开发的名为“eSmart”的训练程序进行工作培训，顺利的话该计划将在日本全国的麦当劳连锁店推广。麦当劳认为，使用DS软件培训员工更适合年轻人，可以节省正常培训方式的一半培训时间。

到今年2月末，日本全国大约有3700家麦当劳。除软件开发费用之外，整个培训项目将耗资大约2亿日元（约合1510万元人民币）。之前利用“任天堂地带”，麦当劳已经针对消费者推出了一系列信息查询、下载等DS的专用服务项目，而这次是他们首次将DS用在自己的内部员工方面。



日本游戏开发者也玩D版，泄露被发现

最近日本网络出现了一起利用色情游戏安装木马盗取资料事件，牵扯到6000多人，事情的经过说起来比较麻烦，各位可以看本期网络月刊的详细报道。2ch论坛网友对这些人进行搜索，发现其中一位很可能是游戏开发人员，而他的被盗桌面截图上可以看到除了大量Hgame，还有很多破解程序，包括虚拟光驱、PSP的破解程序5.50GEN-D等等。

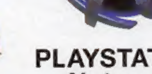


Sony也打算进军餐饮业？











最近人们发现Sony在北美进行了一些调查，内容除了PSN的网络体验，还有关于快餐的部分。据猜测，Sony此举很可能效仿任天堂在Wii上推出的“食物快递频道”，在自己的PSN网络上推出“点饭”业务。无论KFC还是必胜客，北美玩家都可以用PS3或者PSP上网订购，无需打电话这么简单的操作，让宅男充分享受便捷的网络生活……

日本游戏开发人员平均收入40万RMB

日本Digital Contents协会最近公布了数码产业调查报告，其中包含日本游戏开发者的收入和相关数字，可以让我们没有这个产业的国内玩家了解到这个产业的情况。

根据报告显示，日本游戏开发者的平均年龄是33.79岁，年收入平均为518万4995日元（折合人民币约为39万948元），平均工作年数为6.59年，工资的平均值在400万日元至500万日元之间，30岁左右的人所占据的比例达到52.8%。

另外，根据游戏开发行业分工不同调查，游戏制作者年平均收入为692.5万日元，游戏导演为563.6万日元，音乐制作者为559.6万日元，网络程序员为522.5万日元，主程序员为464.1万日元，图像制作为423.9万日元，设计师为409.6万日元，游戏测试为258.3万日元。

噬神者 设计图曝光 改进裸露尺度

作为怪物猎人狩猎风格的游戏，《噬神者》开创了一些新玩法，具有自己的特色。其画面采用日式帅哥美女造型，也是本作区别于怪物猎人系列的地方之一。不过这些造型虽然阳光灿烂，但是偏严肃，没有过于暴露的地方。而最近有人发现本作开发期间的人设图，发现原来人物的草稿设计和成品有区别，尤其是一个女主角形象，设计时的衣服比成品暴露很多，体现在上衣的“开放”程度。

本作成品中的此女造型如右图所示，而最近放出的设计草图和成品几乎一致，只是上衣胸部的地方没有遮住，露出了乳沟，如左图。对于这个细节的有趣变化，估计开发人员经过了仔细研究，才决定使用成品中的服装设计吧。





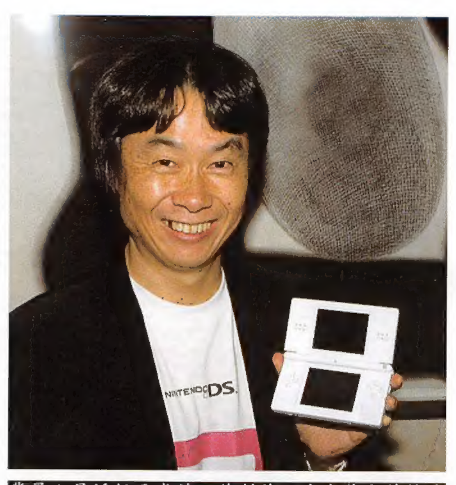
业内谈，他们有话要说

"人们常说任天堂在网络服务上很落后，其实我们是想让消费者尽可能享受舒适的娱乐空间。虽然我们有《马里奥赛车》这样的作品可以让玩家多人游戏，但我们还想继续观察利用互联网的方式，我们的重点是让玩家和身边的人一起玩，可以脱离网络，这是我们的主要立足点。"——宫本茂认为大家一起玩就好，脱离网络也没什么。

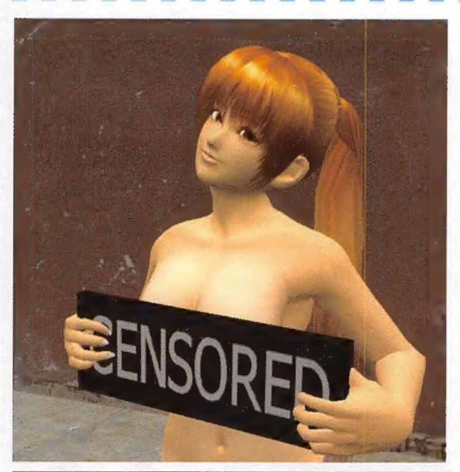
"坦率的说，要让普通消费者将电视游戏与电影平起平坐，前者还有很长的路要走。上次获得的英国电影电视奥斯卡奖也提醒着我担负起未来的重任。"——振兴电视游戏就靠你了，茂叔！

"事实上，我们的2009年并没有超越2008年，就是说似乎没有制作出更有乐趣的游戏作品。"——宫本茂认为2009年任天堂的表现不够好，不过任天堂钱挣得越来越多是真的。

"我认为很简单，就是让每个人都来玩。这样我们就有巨大的前景来创造一些独一无二的作品。"——还是说网游，茂叔的意思是只要每个人来玩就行，不用管联不联网，大不了咱们面联嘛。



背景：最近任天堂的王牌制作人宫本茂大神接受了好几家媒体的采访，包括Eurogame和《经济学家》等。这是他对游戏业的看法，作为大神，显然茂叔能力越大，责任越大啊！



背景：一直有人谴责"死或生沙滩排球"系列低俗，甚至有人说这是一个女同性恋游戏。ESRB在今年2月表示，《死或生 天堂》里充满了"怪异的窥阴癖"和"女性想要的一些怪诞的、变态的东西"。面对这些非议，本作的制作人植田義則如此辩解。

"我们绝不是故意要做成那样，我们希望制作美丽的女人，仅此而已——我们希望我们制作的角色是漂亮美丽的。《死或生》的角色是想展现出一种女性的魅力和力量。"

"我们不是，也绝不是要侮辱女性。她们有着美丽的身体，我们想要展现出她们美丽的体态，而不是要侮辱和丑化这一点。她们是美丽的人物角色，这就是我们想要表达的。我们并不是想做成一个色情游戏，这绝不是我们的目的。"

"我们可以肯定不同的人玩这个游戏都会有不同的体验——每个人都有他们自己的选择。对于我们来说，目标就是做一个小小的天堂给大家，我们希望人们在玩这个游戏时就能体验到一种在天堂游历的感觉。"

"我们提供的是一种经过萃取的可以用来玩和产生乐趣的东西，玩家可以按自己的方式自由的来玩《死或生 天堂》。"

我们离脑后插管还有多远？
——假想图大话N3DS

文/剑纹



3月23日任天堂发布了新主机的消息。其实这个暂名Nintendo 3DS（简称N3DS）的主机，任天堂除了公布可以“裸眼直接看到3D效果”之外，官方pdf文档上就沒有其他內容了。但仅仅这个，就足以让全世界玩家沸腾。有人高呼任天堂的第二次“革命”来了，踊跃发言期待自己喜欢的游戏“3DS”化；有人对这种3D技术表示质疑，重提多年前老任的VB主机的黑历史，认为可能杯具；而业內人士和技术宅则开始搜集资料、搞研究，于是网上出现不少关于N3DS技术原理的文章，头头是道地分析了肉眼3D实现的方法。当然，还有人在顶PSP2，期待Sony能后发制人，来个更猛的机能打击任饭嚣张的气焰。

对于天朝玩家来说，行货神游DSi刚上市3、4个月，任天堂就发布了新掌机的消息，不能紧跟时代显得寂寞。但我们可以从另一种“途径”玩到首发主机或游戏，只要有钱。所以沒影响，咱们照样可以和世界同步，一起期待6月E3展上岩田聪从口袋中掏出N3DS（如果还叫这名字）的那一刻。而这之前，我们不妨来看看民间同人作品，看看玩家们心目中的N3DS都是个什么样子。

先来看看下面这两个传闻，大多数同人假想3DS图的设计都是根据这些而来。

●日经新闻公布的N3DS消息

3D摇杆
震动机能
加速度感应
无线网络速度加快
电池寿命增加
屏幕小于4寸

●据说可信度很高的业内消息
（来自markmacd的twitter）

新硬件设计
E3游戏展上宣布
不用眼镜看3D
向下兼容DS、DSi
2011年3月前发售



1 这是最早出现的N3DS假想图，明显是恶搞，来自VB和NDS的合体。口袋表示，玩这主机是用舌头添下屏……

2 此图在DSi的基础上改进，挪动了按键的位置，不过加上的两个Xbox360摇杆真不协调；还把屏幕变大，两个屏幕的距离更近，这也是最近关于N3DS的小道消息之一。最不能接受的是摄像头，居然两个都放在上面……是想用来定位玩家么？

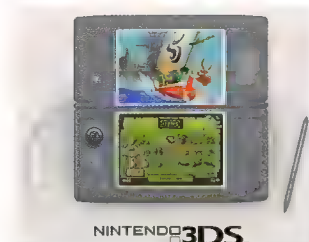




3 这个设想比较不错，两个屏幕挨着，打开后就成了一个屏幕，在上面玩“3D”游戏，类似现有的技术（请看光盘视频）。打开后跟DS差不多，做到向下兼容没问题。不过这个作者没有画摇杆。

4 跟上面差不多。两个屏幕中间有一条线，让人想起了当初DS公布时，有人就说DS的双屏不现实，可能是一个屏幕中间有一条线。这次3DS同样被如此质疑，其实大家都习惯了。这个设计还有一个带摇杆版，不过没有十字键，任式主机没有十字键不可能啊，就不放上来了。

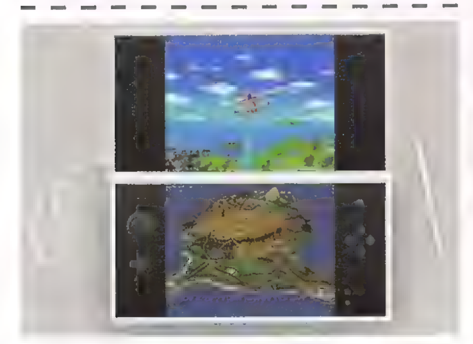




5 中规中矩的造型，加上了摇杆，屏幕距离变近，3D/2D还能用按键切换。比较奇特的是上屏右侧多了一个类似笔记本电脑的触摸板，有传言称N3DS两个屏都是触摸屏，那这个触摸板就多余了。



6 上个设计的缩水版，不解的是居然去掉了十字键。两个屏幕比较远，看样子跟现在的DSi差不多。两屏中间不是直的，怀疑盖不上，或者盖上后不美观。个人感觉这个设计不如上面那个。



7 同样是最容易想象的造型，加了一个摇杆。上下屏幕距离变近，看样子很薄。



8 有点像老版本的DS，双摇杆爽啊，屏幕近了也爽。如果3DS真的是这种造型也可以了，当然主机流线一些更好。



9 这个假想图比较奇怪，两个屏幕左右连在一起，而不是上下，按键在两侧，这样不就变成PSP的形式了么？虽然作者画了竖着的图，似乎想说明可以竖着玩，同样是DS风格，但是按键的位置就成了问题，矛盾了。折叠倒是不错，折起来后又变成了GBA SP。



10 这个造型太山寨了，不过作者要表达的意图非常明确，原图用斗鸡眼看屁股能看到立体效果（本图放到杂志上尺寸有所缩小）……N3DS刚公布的时候，很多人都开玩笑说斗鸡眼看3D，这张图就是为了表达这个。从图中两张角度有差异的妞的屁股和GB外壳结合NGC的按键来看，这图的作者够恶搞的，实际的3DS不可能这样。

传说1：为什么提N3DS会扯到VB主机？



VB的全称是Nintendo Virtual Boy，画面就是3D立体的，而它是任天堂公司的失败作品，所以人们看到3D很容易想到它。剑纹我玩过VB，主机是一个大眼镜和一个手柄连着，4节电池放到手柄里，然后把眼睛靠到大眼镜上，在里面看到游戏画面。效果确实有点立体感，不过画面是全红色的，玩一会儿眼睛就累，不利于健康。



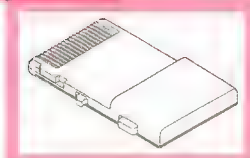
传说2：任天堂红白机时代就有3DS

那还是8位机时代，任天堂为了对抗SEGA公司给Master System主机开发的3D眼镜，也推出了一个FC主机的3D眼镜，插在FC的扩展口上使用。这个眼镜利用液晶屏成像，对应很少的几款游戏，有《FC GP赛车 II》（Famicom Grand Prix II）《3D拉力赛》（3D Hot Rally）和《太空立体战》（Falsion）。有趣的是，这个眼镜叫3D System，缩写正是3DS。不过此物销量极差，没多少玩家见过真的，如今更是传说中的神物了。

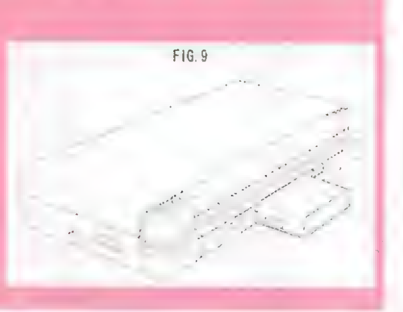




传说3：N3DS还用卡带么？



N3DS公布前不久（3月初），有国外玩家在美国专利网站上发现了任天堂新注册了一项专利，从专利图上看是一种掌机的卡带，不过比目前DS卡带要长很多。当时人们猜测可能是DS的新型大容量卡带，因为已经有几个游戏宣布用4G容量了。当N3DS公布后，大家自然怀疑这个卡带是N3DS使用的。



传说4：早就有N3DS的迹象？

有人发现欧美DS主机广告中明星Carrie Underwood和Nicole Kidman玩斗鸡眼，然后N3DS公布后恍然大悟，原来她们早就玩上了啊！这个一看就是搞笑的，个人猜测图片被PS的可能性高达84.15%。

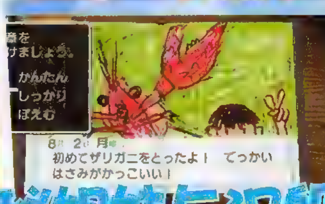




这图非常有喜感，肯定不是真的。利用斗鸡眼玩3D的NDS不可能是真的，除非任天堂不想混了。







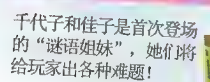
《我的暑假携带版2 神秘姐妹与沉船之谜！》，第二部作品即将重制。

《我的暑假携带版2》是2002年发售的该系列的第二部作品《我的暑假2 海之冒险篇》的重制版。作为该系列中人气最高的作品，本作以昭和50年代的伊豆为舞台，进行昆虫采集、昆虫 相扑、钓鱼等有趣的活动。除了扩大了海底探索功能之外，也可以挑战副标题中新增的神秘姐妹任务。

一位名为つみれ的美女姐姐会将主角的冒险故事写成一本小说，最后还会出书哦！所以玩家要努力将游戏玩好。



巨大沉船之谜！这次的海中搜索范围非常大，究竟在巨大沉船里面隐藏着什么样的秘密呢？你自己去找出来吧！



千代子和佳子是首次登场的“谜语姐妹”，她们将给玩家出各种难题！



斗甲虫是小孩子最喜欢的活动，或者到草丛和田野中尽情捕捉各种昆虫，然后做成标本收集起来。

主题曲“少年时代”由当红歌手夏川りみ来演唱。



夏川里美，1973年10月日本冲绳县出身，在日本有“心灵歌姬”之称，被誉为“日本四十年来最美的歌声”，日本乐坛“愈疗系”歌手的一员。代表作品《泪光闪闪》《童神》。2008年10月，她在中国上海大舞台举办了首次中国内地演唱会。



KONAMI公司在任天堂DS平台上开发的新作《Love Plus+》将于2010年夏季发售，价格为4800日元。

《Love Plus+》是2009年9月发售的《Love Plus》续篇。与前作相同，玩家将扮演高中生的角色与女主角们一起读书，经历在校的日常生活，本作还增加了最新的旅行等非日常的特殊要素，使玩家可以体验全新的真实恋爱生活。

Love Plus+
NDS ●SLG ●2010年夏 ●Konami ●1人

今夏发售 Love Plus+女主角3人又添新魅力！

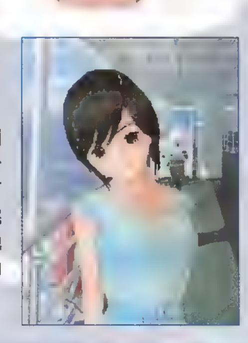
外宿系统的要素

这3个女孩子认识到这将是第一次和男朋友进行2天1夜的旅行，所以换了新发型，这就是新增加的外宿系统实现的互动要素。这里我们可以从各个角度看看她们的新发型。



文武双全的完美大小姐！
高嶺爱花
配音：早見沙織

和主角是同学，而且在篮球社是搭档。爱花的家境很好，长相可爱，文武双全，是个典型的富家大小姐。可能正是她各方面都很完美，周围的人总是和她保持距离，所以使她的个性显得有些内向。





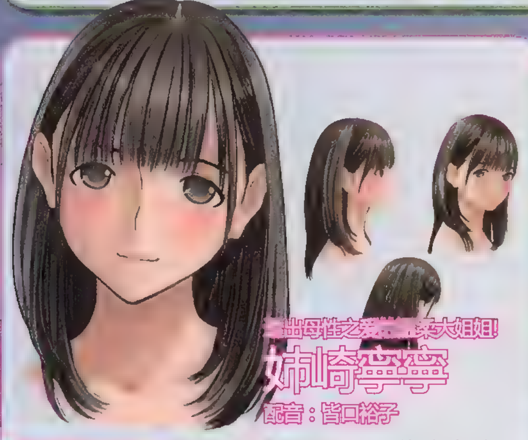
孤僻并擅长游戏的少女!

小早川凛子

配音：丹下桜

因为喜欢一个人独处，所以给你的印象不太好，人际关系也一直处于麻烦不断的状态。不知道这样的她在卸下心防后会露出什么样的表情呢？





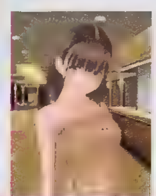
[illegible]出母性之爱[illegible]柔大姐姐!

姉崎寧寧

配音：皆口裕子



比主角大一岁，是主角在家庭餐厅里打工认识的前辈。可能是外型成熟个性温柔的原因，她常常被周围的人依赖。这似乎和她真正的自我有些落差。



超大容量更多内容

使用4Gb超大容量的NDS卡带，本作的Love Plus模式大幅进化，每一天的时段被划分的更多更仔细，每次打开NDS时会看到她们更多变化的表情。另外，对话、猜拳模式都有所增强哦。

推出实物换装卡



本次还将推出透明底座的换装人物卡片，每个女主角都包含27种造型，使用换装卡可以给她们更换服饰，然后可以和玩家自己的照片放在一起来个合影哦。

限定版主机！



为纪念本作发售，还将推出限定版主机，按照3个女主角的照片分为3种！有爱的话一定要买齐这3款吧！



万众期待的MHP新作终于发表！

怪物猎人P3
PSP
●CAPCOM

新增的怪物陆续登场！！

首次登场的“雷狼龙ジンオウガ”是作为《怪物猎人携带版 3rd》中的主要怪物出现的。除此之外还有其他MH系列中首次出现的怪物！

这个地方很可能是雷狼龙的本场，难道它只在深夜出没吗？

雷狼龙 ジンオウガ

在茂密的丛林、地形多变的山丘中狩猎的猎人——ジンオウガ。它拥有强韧发达的四肢和锋利的爪子，是牙龙种怪物之一。它的前腿异常发达，拥有强大的力量，只需一击就能打倒猎物。



钝翼鸟 ガーグァ

在溪流出没的鸟龙种怪物。虽然有翅膀，但已经退化了，飞不起来。

铠熊 アオアシラ

在高山和森林里栖息的牙兽种怪物。善与使用前爪收集蜂蜜或者捕鱼。

美丽的溪流映出红叶，新场景充满大自然的气息

新场景 溪流

红叶映衬着的溪谷，威严的瀑布，遍布着郁郁葱葱的森林和幽篁深闲的竹林，这是一块充满水和绿色的场景。从位于高地的猎人营地，能将流淌着美丽溪流的山谷尽收眼底。这里绿色植物茂密、水源丰富，维持着动植物的生态系统。经常可以看见在湿地和草地中寻找虫子的大群ガーグァ，还有喜欢吃蜂蜜和鱼的アオアシラ。最近一些大型的怪物为了觅食也来到了溪流和ユクモ村附近的区域。

看到了道具支给箱和旁边的火把，本作也有黑暗的区域可以探索吧？！

目前来看这是一篇富饶的区域，毫无疑问也隐藏着凶狠的怪物。



村全体図

以从山中涌出的温泉为中心发展而来的行云村（ユクモ）

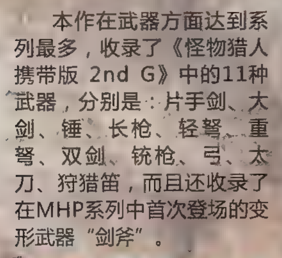
深山中的温泉村“ユクモ村”是本作中猎人们的据点。这里有着集会浴场、农场等设施，《怪物猎人携带版 3rd》就是从这里开始新的狩猎生活的。

以山谷中涌出的温泉为中心的繁荣的村庄。平坦的地面很少，沿着山谷两侧有不少建筑物。

最大的建筑物是位于村子中央靠里位置的集会浴场。作为行会的集会所和露天温泉，这里有大规模的入浴设施。周围也有不少住宿的地方，更便利更舒适的宿舍留给了村子里的猎人。沿着村中央的小路，有杂货店和铁匠屋。

除了以温泉作为中心产业以外，这里的林业也很繁盛，在周围的群山上采集到的优质木材源源不断的输出到近邻的各个都市。

以前，村子里并没有特定的猎人，一直是由来温泉疗养的猎人确保村子周围的安全。但是现在由于大型的怪物频繁的出现在村附近，所以村子也开始向行会要求派遣猎人了。

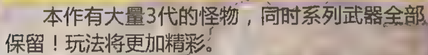


本作在武器方面达到系列最多，收录了《怪物猎人携带版 2nd G》中的11种武器，分别是：片手剑、大剑、锤、长枪、轻弩、重弩、双剑、铳枪、弓、太刀、狩猎笛，而且还收录了在MHP系列中首次登场的变形武器“剑斧”。



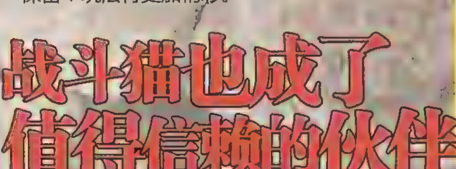
系列登场的武器类型全部收录！





本作有大量3代的怪物，同时系列武器全部保留！玩法将更加精彩。





战斗猫也成了值得信赖的伙伴

战斗猫可以像猎人一样对武器进行加工！看起来更加帅气，作为同伴也更值得信赖。





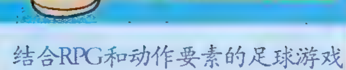
双战斗猫系统

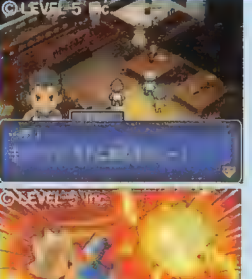
本作可以同时带领两只战斗猫狩猎，而且可以给它们打造装备，以便增加不同的机能，在单人游戏模式中可以带两匹战斗猫出征的好处是，它们将给予猎人更强力的支持！

イナズマイレブン3 世界への挑戦!!



超独特的足球RPG，





结合RPG和动作要素的足球游戏

《闪电十一人》是一款随着游戏发展，凭借收集队员而组成个性化独特队伍的“超次元足球RPG”游戏。其第三代作品也会继承该系列原有的优秀系统。操作方面，比赛时可以用触笔操纵队员施放华丽的必杀技，并以足球击溃上前阻挠的敌方选手。本作具有300种以上必杀技，让玩家过足眼瘾。

与前两代相同，第三代的作品内容也是和动画里的故事联动展开的。看过上期PG的玩家会知道，第三代作品中的主角元堂守作为“闪电日本队”的一员，在世界大会的舞台“莱欧科特岛”当中，向世界各国的足球列强发起挑战，这个过程中发生了各种各样有趣的故事。

超过2000个角色登场，中田英寿化身“英中田”推动故事情节

闪电日本队中除了元堂队长之外，还会有鬼道、豪炎寺、吹雪，以及埃利亚学院的基山浩人（格兰），绿川龙治（雷泽）等著名的选手加入。另外，由神秘人物“久远道也”指名的晌木正刚也会作为闪电日本队的教练出场。强大的角色阵容相当让人期待。

在本作中出场的选手阵容比二代当中的更加强大，预计将会达到2000人以上。而且二代中出现的那位以中田英寿为模型的隐藏角色，在三代中将以“英中田”的名字登场。此人到底是敌是友目前并没有详细公开，不过Level 5已经表示，这个角色在故事流程中起到了承上启下的作用。



↑中田英寿化身为英中田在游戏中的造型，本作将大展身手。

联动系统全系列兼容！！！



主角，雷门中学足球部的队长。响应响木监督的召唤，回到了雷门中学。他听到了令人震惊的事实。

除了可以继承二代队员选手的“2→3超级连接”功能外，仅在动画版中抢先出场，将单个敌人围困在炎壁中施压的“完美区域压制”等“必杀战术”也会在三代游戏系统中体现出来。

不同的版本当中也有不同的敌队出场，例如在《火花》版中出场的是“天空的使者”，而在《爆破》版中出场的则是“魔界军团Z”。而且在不同的版本当中，比赛中大放异彩的必杀技以及登场角色也会有所不同。





“11人for非洲”基金为儿童捐款

最后，原日本足球队员中田英寿本人也明确表示将在《胜利十一人》的CM和广告上露面，而且他将作为代表理事与TAKE ACTION FOUNDATION基金组织一起发布“11人 for 非洲”计划。



这个计划的内容是，每卖出一套《闪电十一人3》，Level 5将拿出11日元交给联合国儿童基金会，用于发展南非共和国的少儿足球教育。

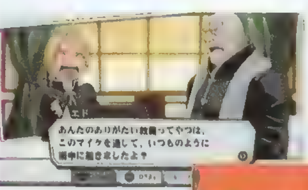
鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日

钢之炼金术师 前往约定之日

PSP ●RPG ●2010年5月 ●NGBI ●1人

NGBI在PSP平台上首次发布《钢炼》系列RPG，游戏名称为《钢之炼金术师 前往约定之日》。本作将于5月20日发售。在本作中，背负着罪恶的兄弟爱德华·爱力克和阿尔冯斯·爱力克和伙伴们一起对抗敌人。整个故事将忠实再现《钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST》的内容，游戏中的全部事件图片、角色设计等都是由动画原班人马制作的，该作品集动画电影、豪华声优阵容、高品质的3D模型于一身，构筑成一个真实的《钢炼》世界。

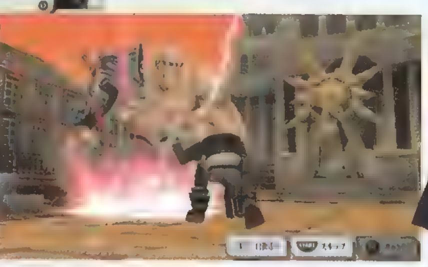




原著的忠实再现

通过对话中的选项也可以看到《钢炼》中没有讲明的故事，或者发现角色不为人知的一面，也会有原作中未发生过的情节出现。

故事的开端与原著相同，也是发生在虚饰与虚妄之镇·里奥鲁的。在这个小镇上，与打着神明的旗号、欺骗少女的邪恶教主展开战斗。

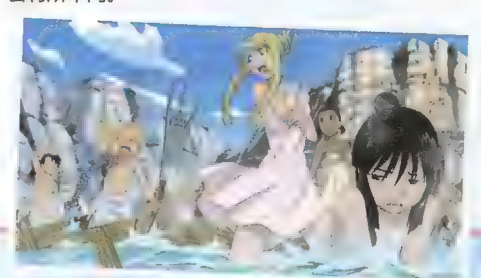




本作用忠于原著的故事，配合一些玩家意想不到的独创情节，带给玩家一个更加饱满的钢炼。

也有搞笑的原创事件？！

在前往圣特拉鲁的路上，爱德和艾鲁经过了拉修巴雷。在那里与众多角色发生了集体温泉事件，其中有“偷窥”和“忍耐”的选项，每种选项的后续事件也会有所不同。



四人齐心协力，使出牵绊协力！

抓住机会按下热键就可以发动“牵绊协力”技了。连击次数越多，给予敌人的伤害就越大，但如果失败的话己方也将会受到很大伤害。所以在本作中，讲究“策略”也是很有趣的要素。





火影忍者疾风传 驾驭牵绊

PSP ●ACT ●2010年内 ●NGBI ●1-4人

《火影忍者疾风传 驾驭牵绊》将加入以往《火影》系列游戏前所未有的“忍着集团战”，其最大特征是支持四名忍者联机对战。这样就可以实现原作中描述的四人小组联合御敌的场景了。可以单机游戏，也可以联机，联机最大支持四人作战。大部分木叶忍者都会在自由模式中出场，无论是护卫、追踪还是讨伐等任务，都可以组成四人小队来完成。解决任务的关键是根据内容来挑选合适的人物。

四人齐心协力，给予敌人最大伤害的奥义《牵绊协力》是象征着标题的原创技能。和三名同伴一起，趁着敌人被击飞时进行攻击就可以给对方造成极大的伤害，但如果失败的话就会给同伴和自身造成伤害。















《烈焰同盟》将继承该公司之前发售的《公主同盟》世界观和游戏系统，是一款全新的独立S·RPG作品。本作的舞台建立在“布隆奇亚帝国”之上，是《公主同盟》中出现的“新生布隆奇亚帝国”的前身。在本次的作品中，新主角“伽罗特”将和同伴们一起讨伐腐败的帝国，开创美好未来，是一部朝气蓬勃的青春偶像剧。

本作继承了《公主同盟》的系统，在回合制的战略基础之上，除了控制单元移动和攻击力的“战略卡”之外，还特别增加了联合多个单元共同战斗的“同盟系统”。

角色设计方面则启用了光崎瑠衣的原画，片头动画由《公主同盟》的制作方POINT PICTURES公司负责，而战略卡仍由负责前作的户部淑来担任。

烈焰同盟

PSP ●SLG ●2010年5月27日 ●Atlus ●1人

PSP版《烈焰同盟》，继承《公主同盟》世界观的全新作品!!!



回合战斗的模拟系统使用“战略卡” 独成一体 不用担心不会玩 游戏过程中有很多教学模式 即便没有接触过前作的玩家也可以轻松上手



伽罗特
本作的主人公，烈焰义贼团的首领，了守护倍受帝国压迫的人民而不断追强大的力量。

西斯奇亚
烈焰义贼团的成员，伽罗特的青梅竹马，是少数知道伽罗特背景的重要人物之一，怂恿伽罗特成立义贼团的罪魁祸首。

杰诺恩
烈焰义贼团的成员，伽罗特的儿时玩伴，虽然剑术精湛，但主要还是以军师的身份给伽罗特出谋划策。


这就是游戏过程中随处可见的教学模式，按照讲解一步步了解系统，让玩家轻松掌握游戏的玩法。
カードで決まること
エースタイプ
Pow 1000 — パワー
スティール
機動性 — Mov 1/2
スキル
NOW TALKING
ガーロット
一撃で大ダメージを与えたいなら、「Pow」の値が高いカードを選べばいいわけだな。
TUTOR
～チュートリア
NOW TALKING...
「カード」？　なんだ
カードで決まること
エースタイプ
Pow 1000 — パワー
スティール
機動性 — Mov 1/2
スキル
NOW TALKING
シスキア
ターンの最初に選んだカードに書かれてある、この『Mov』の値だけ、私達は移動できるの。
梅蒂欧提
原本是浪人，后来加入我方的同伴，持有巨斧的女战士，曾经指责伽罗特有勇无谋，最终使其集结壮大，成为私人军团。
片头动画由负责前作及动画的POINT PICTURES公司担任，其中也会有战斗画面的插图。
索尔提耶
布隆奇亚帝国的皇帝，与魔龙布隆伽结下契约的人，疏于国家内政，只以壮大军队，扩充领土为目标。
利用PSP的机能和大容量UMD，本作的声光效果出色，除了全剧情事件的语音之外，战斗中的呐喊声和发动技能时的吟唱等，也会有相应的配音哦
大人達のルール
メテューテ
NOW TALKING
こちらの部隊は任せな！
敵に集中して！
義賊団参上!
NOW TALKING...
ガー
ほざくのは、
俺に片膝を付かせてから
するんだな。
Strike down evil with holy light
Fencer
VS
天上の聖人よ、我を導きたまえ…
拉维斯
布隆奇亚帝国皇帝亲卫队队长，平时沉默寡言，发誓效忠索尔提耶的女性。





胖公主 蛋糕一把抓
（Fat Princess Fistful of Cake）



PSP ●SCE ●2010.3.11 ●ACT ●1-8人

[illegible]

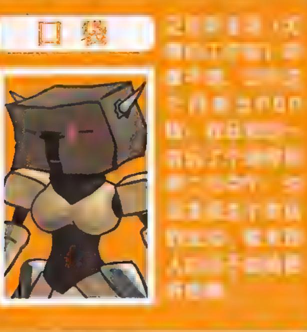
《胖公主》是一个PS3移植到PSP的多人联机对战游戏，虽然也有单人模式，但是跟电脑玩会非常的无聊。电脑的行动模式是固定的，你在摸清楚规律之前，会有又长又单调的拉锯战，让人无法忍受。而多人模式则变化无穷，各个职业平衡性也很好，操作也简单易懂。如果多人模式给8分的话，单人只值5分。所以玩这个游戏前先准备好你家的网络吧。

剑纹



官方中文版就是爽，而且我看了一下，跟英文版的翻译很接近，也有很多符合中文的改良。本作非常适合多人联机，属于玩起来特别欢乐，而且输赢无所谓的类型。本来在PSN推出的目的也是为了鼓励玩家多人联机，在PSP上增加了一些地图也为了让大家有机会玩多人模式。推荐一下吧，最好多人玩。

口袋



《胖公主》的画风很可爱，属于世界范围都能接受的风格，画面在PSP上也属于中上，尤其是火爆的多人对战，场面相当欢快有趣。本作系统很有创意，各种职业相对严谨，玩法又简单，能够兼顾这么多，也体现出开发公司的创新实力。PSP版虽然有单人模式，但并不推荐，因为同伴并不能很好地和你配合，于是有些关卡会很痛苦。

绝对英雄改造计划
（絶対ヒーロー改造計画）



PSP ●日本一 ●2010.3.11 ●ARPG ●1人

很有趣的一个不思议迷宫类型游戏，跟《风来的西林》系列感觉完全不同，却跟《魔界战记》风格类似，毕竟是同一公司同一小组的游戏嘛。游戏难度适中，纸娃娃系统让角色形象可以不断的变化，具有高低差的各种随机迷宫也很有意思。此外，人体改造、据点的建设等等要素都让游戏更耐玩，还有很多纯搞笑的恶搞内容。不过游戏偶尔会出现死机现象。

本作吸引我的首先是故事，一个废柴成长为英雄的过程真不容易啊。恶搞的故事情节，配合上不错的系统，虽然是走格子，但自由度挺高，做出了不少新花样。角色改造方面是个亮点，收集要素让游戏的耐玩度提高，而且加入了不少动漫角色的收集要素，相信能够吸引一部分这类观众。是一款近期值得推荐的佳作。

很难想象用SRPG《魔界战记》的引擎来做一款随机迷宫的ARPG。画面、手感之类的都很像是《魔界战记》，其他方面有很多和《不思议迷宫》系列相似，比如在迷宫中死亡的话，等级、道具都归零。不同的是就算等级回到Lv1，人物的能力也会提升，所以感觉也不是那么惨。游戏中有大量电击文库的人气角色客串，如果你喜欢看那些小说，肯定很高兴玩这个游戏。

蜡笔小新 呆呆忍者传 前进吧！春日部忍者队！

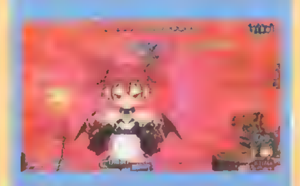
（レヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ！カスカベ忍者隊！）



NDS ●日本一 ●2010.3.19 ●ACT ●1-5人

普利尼2 特攻游戏 晓之内裤大作战

（プリニー2 特攻遊戯 暁のパンツ大作戦ッス!）



PSP ●日本一 ●2010.3.25 ●ACT ●1人

世界树迷宫3 星海的来访者

（世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者）



NDS ●Atlus ●2010.4.1 ●RPG ●1-2人

剧情是完全独立的，又等于是一部剧场版动画的故事了。小新的游戏自然是充满了搞笑的情节，光是小新那些肢体动作就足以让人爆笑了。游戏的难度很低，就连小朋友也可以很快的上手。5个小朋友角色都被赋予了忍者的能力，玩起来很有意思。过场时是以电子漫画的形式表现，也有动画片段，全语音很舒服。顺便改编成剧场版动画吧。再次悼念臼井先生。

蜡笔小新之父已经挂了，游戏和电影还能继续出，不过谁也不知道能坚持多久。本作的难度很低，流程也不长，确实是给小朋友设计的游戏。在此基础上，如果要求关卡如何出色、系统如何讲究，那就和游戏的目标人群发生矛盾了。所以我个人觉得本作相当好，无论是操作手感，还是多人合作系统都很有趣，每个人的能力都很逗，最喜欢用鼻子吹泡泡的阿呆。

提到蜡笔小新，自然会想到作者臼井先生。好在我们还有这个新游戏可以玩，今年还有一部电影版上映，算是给喜爱小新的世人一个念想吧。本作的画面很清新，非要提到机能什么的技术词，蜡笔小新风格的游戏不可能要多高的机能，而本作已经足够可爱了。游戏中点击下屏可以切换不同的角色，而且可以发动“合体技”度过难关，这系统很有趣啊。

这只企鹅的战斗还真是难，相比前作，这一代难度有过之而无不及，可以和《魔界村》媲美。游戏一开始给你1000条命，其实那是故意气你的。还好游戏没有“婴儿”的难度。如果你看完本期光盘中的无伤攻略，你会觉得游戏关卡设计也挺棒的。另外游戏对按键连打的要求非常高，如果你按键速度不够快，游戏将变得更难。另外很多角色的细节描绘很不错。

普林尼一代我还玩过几关，到这代就郁闷了，感觉难度比一代更高。喜欢动作游戏的玩家应该试试，游戏的难度不会让你失望，尤其是最高难度，同样是一碰就死，跟魔界村一个意思。有趣的是，本作从《魔界战记》衍生出来，企鹅普林尼居然要打很多那里面的人物，个人没怎么玩过魔界战记，还真不知道他们之间的恩怨。

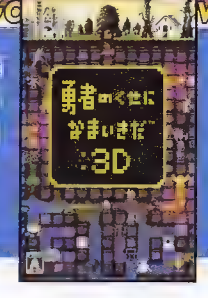
作为魔界最低等级的种族企鹅族，平时要给魔界打扫卫生、洗衣服什么的，当女魔王艾托娜的小内裤被人偷走，企鹅还得负责去找，据说找不到就把它们杀死做成内裤……哪说理去。故事很恶搞，而游戏难度极高，属于对《魔界战记》系列有爱的玩家必玩的衍生游戏。不过口袋我就算了，看看高手视频足以。小内裤还是让那些猛男去找吧。

NDS上最好玩的RPG！如果能上方舟且只能带一个NDS游戏，我就选这个。说不定找到陆地的时候我还会觉得没玩够。3代全新的职业已经让人很兴奋了，而各种职业的技能也极具研究价值。单人出战的情况下某些技能可能完全没用，但跟其他职业配合却很强。兼职系统的加入，又加入了一个变数。保守估计有上百万种队伍组合，实际情况应该不止这个数。

这个系列我从2代开始玩起，当时被它的“画迷宫”系统所吸引，而阻碍我玩下去的因素是游戏难度太高，打一个稍微厉害的Boss都要死n次。如今3代发售，貌似是为我考虑，居然降低了游戏难度，必杀技也能容易积累，这下就爽了。而3代将职业进一步完善，虽然把职业改了新名字，但玩法还比较熟悉，增加了新技能和兼职系统，让本作更加好玩。

不再像2代那样是1代的加强版，这个3代可以说是从头做起的一部作品。游戏的职业个性鲜明，技能也更加多变了。游戏难度相比之前好像降低了不少，至少一开始所有的人都能学会加血技能，而且超强大的合体极限技使用的频率也大大提升。二周目要素的加入，更让耐玩度翻番。大航海任务让你可以体验另一种探索的乐趣，还能多人联机哦。


勇者のくせに
なまいきだ™
:3D
INN



PSP

保护魔王第三阶，目标是杀死所有进攻而来的勇者。注意，本作可不是真的3D！

勇者别嚣张3D



这么快《勇者别嚣张》的第三部作品就出了，而且还是那么低调。记得前两作都有官方中文版，本作应该也有吧。如果想玩得更明白，不如再等等。即便是日本版，游戏中有大量图画介绍系统，看不懂日文也能玩下去。不过别高兴的太早，即便是能看懂的中文版，这个游戏上手也有点难度，而且难度很BT。

“勇者别嚣张”这个名称很有意思，开发小组ACQUIRE不久前刚推出了一个“百万吨的啪啦啪啦”。发现没有，ACQUIRE推出的游戏的名称都有点标题党的意思……“百万吨”和“勇者别嚣张3D”几乎是同时推出，我是不明白为什么。不怕自己的产品撞车么？而且是在3、4月的游戏淡季啊。《勇者别嚣张3D》名称中的3D不是真的3D画面，当然更不是3DS的3D屏幕，而是ACQUIRE搞出来的一个小噱头。在本作中有3个大迷宫，迷宫的英文不是Dungeon么，所以就是3D（3Dungeon）了。而“勇者别嚣张”这名字估计玩过的人都知道，玩家在游戏中是魔界这边的，对付一波波进攻而来的英雄小人，所以魔王大叫“勇者别嚣张”啊——这就跟“兔子等着瞧”一个意思。

其实“勇者别嚣张”这个系列非常出色，可惜人气不高。这是个被低估了的游戏。整个系列在慢慢进化，各方面都趋于完美。游戏系统非常有趣，属于塔防游戏的变种，但比绝大多数塔防游戏的自由度高很多。挖掘洞穴的同时，结合了魔物繁殖的食物链，简直太有创意了。画面也是特别有特色的像素风格，简单明了，又栩栩如生。

估计说了这么多，你还是不能明白游戏的玩法。由于篇幅的问题，我就简单说说吧。在游戏中你是一个类似神的角色，控制魔王方阵的所有的东西，地盘是地下区域，目标是保护魔王的生命安全。勇者会不断前来骚扰，就是经典RPG游戏中的那种小人，而且各种职业都有，你可以想象FF系列。勇者从地面进入洞口后，沿着地下迷宫路线前进，会遇到你安排好的小魔物，目标是保护魔王，当然把勇者干掉就实现了。而且地下迷宫的路线是你挖掘出来的，挖成什么样的路线是你自己来完成的。游戏可不仅仅是挖洞就完了，地下土壤很有讲究，由土壤的青苔可以培成小虫子，然后变成小怪物，小怪物吃掉小虫子进化成厉害一些的蜘蛛，或者青苔被水浇灌了变成移动的小魔苔，然后变成花，你用挖洞的铁锹把它的壳敲开就变成了另一种怪物。不久后乌龟、蜥蜴、恐龙就出来了，后面还有更强的怪物，当然前来骚扰的勇者也越来越强……魔物衍生非常复杂，种类也极多，在这里没办法说太多。而本作最大的进化是水的加入，攻击勇者的同时，还增加了水流、水中怪物等新的玩法。



这是一个很小的进化过程，最低级的魔物可进化变强大。进化是本作武器的升级方式。



3代增加了水要素，这个区域有魔物可以生存，不过它们离开水会死。



如果第一代受到好评的话，就会继续出品第二代——这在普通游戏当中是很常见的事情，甚至有些游戏竟出到了十几代。但非PC版的乙女向游戏当中，能出到第二代以上的就很罕见了（光荣的罗曼史系列是个特例）。所以呢，乙女游戏的二代目基本都会比一代目更完善一些。

这次口袋将要介绍的游戏是《公主日续：第二学期》，相信玩过前作的女孩子们对这部作品应该蛮期待的吧，除了精美的CG之外，制作公司在立绘上也下了很大功夫。该游戏被移植到PSP上之后增加了一些新内容，例如原画设定。另外随PS2版发售的几段有趣的广播剧也做成了短剧情，虽然游戏本身没有太大变化，不过这冷饭炒得也算有些诚意了。



帅哥的告白：我喜欢你，比任何人都更在乎你。从今以后……我想永远……永远和你在一起……

游戏是老牌乙女游戏公司TAKUYO出品的，其画面和操作系统就可以免试通过了。声优倒是没什么大牌，就口袋听来，其他人倒是还好，可在乙女游戏中启用铃木千寻这位娘受CV……哥，算我求你了，这不是腐游戏，别总发嗲行不？你是女主角的保镖啊，稍微有点男人味好不好？主编大人明明告诉我最好不要喷的，可是追完你，我实在忍不住ORZ

好吧，剧情其实还是蛮甜的，尤其是公主日系列的初设定：万众绿中一点红啊。女主角（可换名）在10岁时痛失父母，于是跟哥哥二人（恋妹狂）相依为命，哥哥对女主角保护过度了，所以他去哪里上班，女主角就得转学到哪里读书，没想到这次哥哥就职的地方竟然是一男校！不过不要高兴得太早，别以为进了男校就等于拥有后宫了，在大部分支援者的背后，还有一些激进派的反对分子——比如一代目中人气最高的头牌帅哥“大和君”竟仍然健在，且对于女主角“扰乱男校秩序”的转学行为表现出强烈的不满（为什么叫大和的都是死脑筋呢囧），所以创建后宫的道路也是充满了艰难险阻的，女孩子们要加油哦。



可爱的Q版画风，左边是公主（女主角）应援团的副团长，右边是14岁的可爱正太，至于后边……请54吧，那是个人妖。

谁说乙女游戏只要点啊点就可以看结局了？为了摆脱这种恶名，很多游戏公司在系统中都添加了小游戏，虽然都很简单，不过玩多了也是会吐的……呃，还好这游戏从二周目开始很体贴地增加了“忽略”小游戏的功能，这也算是变相的福音吧，为了照顾口袋这种没玩过劲舞团的妹子。最后剧透一下，这游戏太夸张了，除了最后的吻戏之外，可以追的范围也相当广阔……从14岁的正太，到37岁的理事长代理，再到前作的头牌帅哥，甚至自己的亲哥哥……想知道真相就去玩吧。



PRG工具DS



你是神，世界中的城堡你想放哪就放哪。放水中当然不行了，因为你是神也敌不过游戏的系统设置。

RPG大家都玩过吧？RPG大家都做过吧？如果你看完上面两个问题，头部画出一个十字，表明你不是搞游戏制作的，也没有玩过《RPG制作》系列。其实这个系列游戏在电脑上、手机上，还有之前的掌机GB、GBA上都有过作品。相对于功能强大的PC版而言，这个DS上的版本要弱不少。但是这并不代表在DS上做一个RPG有多么简单，你仍然需要完成世界观、人物、怪物、武器装备、平衡性调整等等一系列的工作，才能做出一款优秀的RPG来。

最开始是游戏世界的制作，大地图、村庄地图这些都可以通过简单的涂鸦、摆放素材来制作。接下来的人物怪物道具之类的内容就需要编写介绍文字、设定能力和价格之类的了。各种细微的数值设定，也能让你体会到真正的游戏制作有多么不易。设计完好人还要有坏人，各种怪物的设定也得由你负责。除了对单个怪物的能力设定之外，甚至还可以设定怪物以怎样的组合出现在主人公面前。故事的制作也很辛苦，你除了要有故事大纲之外，每个人的台词都需要设计出来。总之，需要设定的东西相当的多，相当的细致。不过还好，对于新手而言，游戏提供了很多现成的样本模板，大家可以先从修改开始一点一点学习，以后再挑战完全原创。

游戏的各种素材是固定的，你可以连上网去官方的服务器下载新的素材，不过整体都是中世纪那种剑与魔法的风格。如果你有DSi的话就更好了，利用摄像头可以拍下任何东西当成人物头像使用。另外，网络对于这个游戏还有一个不可缺少的重要作用——传递你的作品。没有谁愿意辛辛苦苦做一个不错的RPG最后只能自己玩吧？所以你可以利用无线联机功能把做好的RPG传给附近的朋友玩，也可以连上官方服务器，上传你的游戏，或者下载别人的作品。

能够想出或壮大或感人的冒险故事固然是好，但是这游戏给了我们相当大的自由度。做一些无厘头的搞笑RPG出来也是不错的主意。总之这类游戏软件是激发自身创造力的最好工具，说不定你就能够利用《RPG制作DS》制作出一款受欢迎的DS RPG出来。

不过注意，在你灵感爆发准备创作自己的RPG时，要小心游戏中大量的恶性BUG。而且这些BUG在完成某些特定条件的情况下必定出现。这些特定条件并不复杂，很容易就能出现，防不胜防。为此官方还正式发文告知大家BUG的出现条件，目的是指导你回避。出了这么严重的问题，还不赶紧召回卡带并发布修改版，你让我怎么来支持你，EnterBrain。



游戏的战斗画面稍显简陋，不过你要玩是用这个软件制作出来的RPG，就不要把重点放在画面上，看看民间制作人能在剧情和玩法上有什么创新才是真的。



轻松拼图系列又和大家见面了，该系列最早出品的两部作品都是世界名画的拼图，不但可以达到娱乐的目的，还可以增长名画鉴赏的知识，着实是个不错的游戏。这次出品的游戏图片出自著名插画作家之手，也是成对的，其中包括《轻松拼图：海和蓝》，以及《轻松拼图：花与绿》这两部，可惜《花与绿》到目前为止还没有DUMP小组发布，大家先玩玩《海和蓝》吧。



拼图即将完成的一刻，注意下屏画面，还有一块拼图位置就搞定了。

比起前作《世界名画》来，这部新作充满了休闲的感觉，听听悠扬的背景音乐，看看赏心悦目的蓝色海景，可以使人产生一种放松的心情。游戏中一共包括100张海景插画，每张插画有30、56、99块模式，可选的板块又分4种不同的拼图形状，再加上可旋转的高难度模式，按照排列组合来计算的话，一共有2400种玩法。就算每种玩法平均需要消耗10分钟左右的话，就是24000分钟，合400小时。如果每天玩上一小时，风雨不误的话，也要一年多才能打通哦……（众小编：有你那么算数的吗？别把玩家都吓跑了！）

简单介绍一下游戏系统，游戏分两种模式，第一种是普通拼图游戏，另一种是脑力挑战游戏。在普通拼图游戏中，除了可以选择上面提到的玩法之外，还可以选择背景颜色和参考图片。游戏进行时还可以在右上角的“开闭”菜单中选择各种方便的功能，例如：

整理：整理拼图碎块。按下该按钮，拼图碎块就会被规则地摆放成两叠，上面一叠是边角碎块，下面一叠是内容碎块。

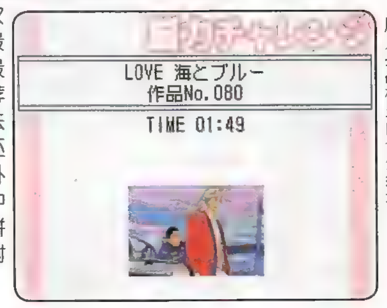
フチ：只显示边角碎块。按下该按钮后，画面中只显示边角碎块。

？：在上屏显示提示。选择其中某个拼图碎块时，将在上图显示该碎块的提示位置。

休：结束拼图游戏。保存当前状态并结束游戏，也可以不保存就结束。

旋转箭头：旋转拼图碎块。如果设置了可旋转规则的话，按下该按钮后，当前拼图碎块就会顺时针旋转90度。

脑力挑战模式与普通拼图模式有所不同，需要在指定的规则下完成拼图游戏，例如同时满足：30块拼图、通常拼图形状、无旋转、无提示、无知显示边角碎块、不显示参考图片、背景颜色自动等等。根据脑力挑战模式的消耗时间，游戏会给出相应的评分，每天最多可以进行5次挑战赛，然后取最高值作为当天的最佳成绩，这个推荐大家找找手感再去挑战，时间要求还是很苛刻的。另外可以在相册模式中查看已经完成的拼图插画，下面还附有插画说明哦。



脑力挑战模式的评分纪录。

PSP

■ACT ■2010年1月[illegible]日
●NBGI ●1人

新加入了SEED和00中的高达 让这款游戏价值提升不少

文/月萤

高达突袭 幸存



NBGI公司在PSP上的主打高达系列的最新作品《高达突袭 幸存》终于发售了，很庆幸这个版本大家可以轻松玩上。在经过了前4作的历练之后，本作又有了新的进化。

本作于过去的作品最大区别就是加入了热门的新高达《机动战士高达SEED》以及最新公映的TV高达《机动战士高达00（第一季）》这两大剧本，有了这个新血的加入才能骗取广大高达迷的钱包呀。不过对于新加入的两个系列，在最开始是不能用原创驾驶员进行游戏的，《机动战士高达SEED》的剧本必须先用基拉大先通关一次，《机动战士高达00（第一季）》必须用刹那等主角也通关一次。不过因为《机动战士高达00（第一季）》的战役比较少，所以这个剧本的最后一关有4个版本，区别只是每次使用的主角不同而已，还真是够让我们这些玩家难受的，打了一遍又一遍。

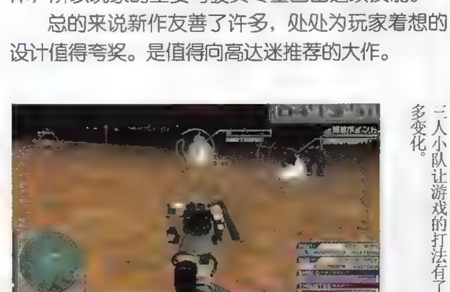
本作的主要系统，比起前作的差别还是比较大的。

首先，关卡的评级系统被取消了，过去几作刷白金双S的情况不复存在了，只要你能过关就行，这样减轻了玩家不少负担。僚机方面，过去的一台僚机改为了两台僚机，真正完全实现了高达世界观中通用的三机一小队的军事概念。僚机增多后对玩家的帮助也很大，在面对BOSS的时候，先让在之前战斗蓄满了SP槽的僚机轮流上去放大招，那么BOSS也就差不多要挂了，然后自己再冲上去用大招补刀……真是相当的邪恶啊。

在本作中最值得玩味的就是自制原创驾驶员了，比起之前的作品，自制原创驾驶员方面更加完善。相貌不是过去的一成不变，而是提供了许多面孔和发型供玩家选择。然后是出生地的选择也不可忽视，出生地决定了原创驾驶员获得游戏中重要的特殊技能的种类。比如选择UC世纪存在的地名，就会在后面有可能获得“NT”和“强化人间”，能给原创驾驶员增加许多能力并且能驾驶专用MS。如果选择CE世纪（SEED的时代）的地名就会可能获得“コーディネーター”和“ブーステッドマン”这两个在CE世纪出现的特殊技能。而最后选择了地球地名的原创驾驶员就有可能获得《机动战士高达00（第一季）》里面高达驾驶员的特技“ガンダムマイスター”，只有拥有这个特技才能驾驶《机动战士高达00（第一季）》里的高达。除此之外选择了地球的情况还能获得一个叫“神技”的特殊技能，这个是本作最强的技能，拥有了此技能后便能驾驶一切机体，包括NT专用机和高达00的机体，所以玩家的主要驾驶员尽量凹出这项技能。

总的来说新作友善了许多，处处为玩家着想的设计值得夸奖。是值得向高达迷推荐的大作。

出击前的小队编成画面，可以选择两台僚机。



三人小队让游戏的打法有了很多变化。

PSP

红星

本作是一款老PS2/Xbox游戏的移植版本，在PSN上推出，虽然容量很小，但游戏的内容很丰富，如今来玩也是一款爽快的动作游戏，结合动作ACT和射击STG的玩法是亮点

文/剑纹



这个游戏剑纹我6年前就玩过，可能还不止6年。那时我刚来帝都，住在新街口一个胡同的四合院里。因为平房的房租便宜一些。除了我，合租的还有一个同学，我们住在北房；他的女朋友（现在是老婆）住在西房。当时他俩还没结婚，为了让总来北京出差的家长放心，他俩才没有同居（家长比较保守，不想让他俩未婚就住在一起）。当然，一有机会他就过去过夜。

我当时主力玩Xbox，红星这游戏就是那段时间的回忆。其实大大小小我也玩了不少游戏，整体玩得很粗糙，但也通了其中的一些。虽然算不上什么游戏达人，但玩过的游戏数量还是比较自豪的。那时刚毕业不久，年轻有的是时间挥霍，每天也不想别的，就是每看到一个新出的游戏都想试试，不管评价如何。之所以红星能给我比较深的印象，主要是当时有一个mm玩伴和我一起玩了很多遍这游戏。


用枪射击在游戏中占了很大的比例，此时通常是关卡限制，必须用枪才能过去。

《红星》的故事可以忽略，想不忽略都不行，游戏中根本没怎么提，据说还是漫画改编的呢，可游戏对漫画原著的情节就是一带而过，上来就是打。一关又一关，直到游戏打通为止。红星嘛，故事自然讲的是前苏联什么的，把苏联魔幻了，出现了人和机器的动乱，需要玩家摆平。游戏的系统中规中矩，出招很容易上手，又不失爽快。欧美厂商做的这种清关ACT游戏，能做到这种手感已经很不错了。说一句有点夸张的话，可能在所有欧美动作游戏中都很难找到比这个游戏手感好的。如今我玩了PSP版，再次有这种感觉，这么多年过去了，这游戏的手感还是让我很满意。而且PSP没有震动，不能用震动弥补手感的不足，手感的好坏直接赤裸裸地摆着。

PSP版的画面跟Xbox版相当，不过PSP的屏幕小，画面缩小后更漂亮精致一些。全3D的画面，场景的3D效果很稳定，除了没有太华丽的效果，很难感觉这款游戏是n年前的作品。有些敌人多，子弹多的场景稍微有些拖慢，但是没什么影响，绝大多数场景都是极流畅的。虽然画面还不错，但有个问题不能忽视，就是角色太小了。

我说的太小指的是显示画面，不管是玩家控制的角色，还是关卡中的敌兵，在画面中都很小。别说细节看不清，平时这么出招，很多招式都看不太清楚，需要仔细盯


这个大哥的招式威力最强，攻击小兵几乎一个连击干掉一个，打Boss也非常快，不过缺点是移动速度慢，到后面用枪的关卡非常被动。



着屏幕才行。这种情况也能理解，本来就是移植游戏，角色虽然小，但是以前在电视上显示肯定没问题，电视总比PSP的屏幕大吧。如今移植到PSP上，画面同比例缩小，角色就更小了，看着就费劲了。好在影响不是太大，不影响正常游戏。

游戏的关卡比较多，关卡设计结合了两种玩法：动作和弹幕射击。动作部分基本是每关过场打小兵，碰到一堆堆小兵，将他们用近身武器干掉。也可以用枪射击，不过不如刀剑的威力大。这跟鬼泣一个意思。近身攻击的招式比较多，按键设计合理，很容易记住。游戏中有三个角色可选，每个人的招式完全不同，招式用法和连招的出发都不一样，比较有讲究。出招的效果也很华丽。但招式不太多，这点有些遗憾。如果两个人玩还能打连招配合，两个人配合夹击敌人的感觉很爽。

角色还有超能力大招，威力强大，一击可以干掉很多杂兵。不过发完之后就要积攒大招能量槽，满了才能再发。另外还有防御系统，角色可以防住各种攻击，防御能力用能量条表示，一直防着的话，能量条被打爆就破防了。

枪没有子弹限制，毕竟这是动作游戏，而不是FPS。不过枪有“加热”副作用，就是连续射击枪膛就会变热，屏幕中有进度条显示，只要不让它加热到最大值就好。射击一阵子就停下来让枪冷却一下，然后再射击、再冷却。如果不停，到达发热最大值就会一段时间内无法射击，可能陷入非常危险的境地。

弹幕射击体现在Boss战上，大多数Boss战都是“打飞机”。我的意思不是真的打飞机，而是飞机游戏似的满屏子弹，你需要穿梭在弹幕之中，边躲边打。这个红星就是这么打Boss。很多Boss战根本无法近身战斗，只能用枪打。而Boss通常是坦克、飞机、炮台这种大型武器，所以也不觉得别扭。剑纹我没看过原著，个人猜测原著就是平时用招式打打小兵，打到总部找到了坏蛋头目，结果丫钻进大型机甲对付主角，然后主角爆发了，用肉体毁掉了大型机甲，让坏蛋无语。跟斯内克有一拼，强的没地方说理去。

用枪打小兵的机会不是太多，而且不少小兵有防枪械能力，身上有保护罩，用枪打完全无效。这个设计很明显，制作人就是强迫玩家用刀剑打小兵，用枪打Boss。这种ACT+STG类型的结合，让本作显得独特。不过小兵AI有点傻，Boss的弹幕又是程序化，对咱这种经验丰富的玩家来说，没什么挑战性啊。

每关通关后根据通关表现给出评价和一些点数，评价没用，但点数可以用来升级。升级系统人人爱，本作这方面设计的不错，让游戏多了不少乐趣。近身武器可以升级，而且升级后造型都变了，游戏制作认真。枪也可以升级，有好几项内容，比如降低枪膛发热度，加快冷却速度等。还可以买不同的枪，每个角色有三种枪。还可以升级HP、盔甲强度、大招数量等等。你先升级哪项呢？升级的选择最能体现出每个玩家的性格。

《红星》这游戏有个事件我一直记得，当年我期待过Xbox版，结果没能发售，而我玩到的Xbox版其实是泄露版……就这样我和我同学的老婆的妹妹打了很多遍这个游戏，她一直用酷似十月围城中春哥的那个mm角色，弥补了我用的壮汉或者魔女的速度不足。

大招的威力不是很强，最大的用途是扭转被动的局面，好在积攒大招的速度很快。

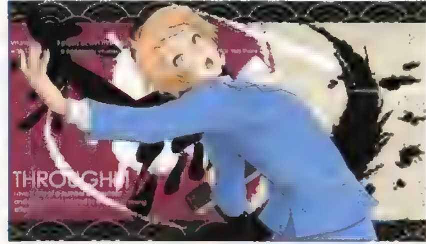


这个御姐是隐藏人物，通关一遍才能选用。她的攻击方式很有趣，基本是超能力。



自从《维他命Z》的PS2版出台后，周围女孩子们就不停地争论这个话题：到底是X好还是Z好？《维他命X（以下简称X）》和《维他命Z（以下简称Z）》都是最先在PS2上发售的乙女游戏，玩家扮演某高中的辅导老师，带领问题班级中的问题学生们走向毕业、升学之路，并趁机发生师生恋的邪恶故事（笑）。

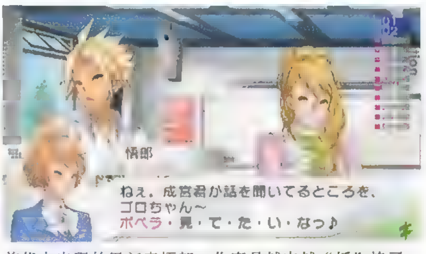
首先来比较一下这两个游戏的掌机版本吧，似乎是DS与PSP大对决呢。《X》作为《维他命》系列的第一代作品，其构思和剧情取向都做了细致的调查和考虑，但相对突兀的人设在当时看来还真是有些不适应呢（其实ONE PIECE也一样，起初觉得大嘴长腿的人设实在很难接受），但看着看着就习惯了。至于游戏系统，其实感觉X就很厚道了，吐槽功能和双屏异常地合称，再加上触摸功能就更完美了，而且移植DS之后还可以追老师……但是，口袋就要强调这个“但是”，我觉得游戏公司这么做实在太天真了，其实玩乙女游戏的大部分女孩子都是声优控，就算你的系统再棒，DS的机能限制也会使画面表现大打折扣，没了精美的画面，大家也就只能靠听声音来享受游戏过程了。问题就在于《X》的声音部分处理不当，由于容量的限制，不但无法做到全程语音，而且很多地方听起来都会有一种“爆音”的感觉，以至于游戏出品之后惹得玩家们怨声载道……



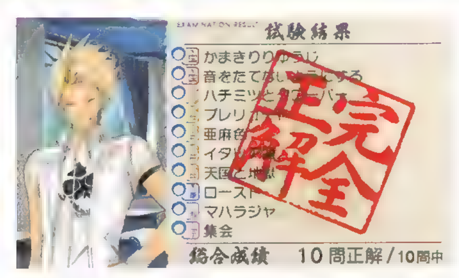
女主角华丽的吐槽动作，不就吐个槽嘛，也至于这么夸张？不怕闪到腰吗？

接着就是PSP上的《Z》，其实在PS2版的时候，游戏公司考虑到不停地挑些语法错误来吐槽，时间长了就有可能会审美疲劳，于是在音乐、音效以及插图上做了些文章，使得《维他命》系列的第二代作品显得韵味十足。PSP版的《Z》增加了很多插画和原画，而且除了毛笔标题字体之外，还加入了大量的太鼓音，这个值得表扬……不过，口袋还要强调这个“不过”，我觉得二代目作品的剧情方面不如一代，感觉华丽中“矫揉造作”的成分太多了，却没什么特别值得深思的部分，就像没有灵魂的恶搞剧一样。相信提出“X比Z好”的玩家们都是日语功底不错的女孩子吧。

好吧，既然这次主要是介绍《Z》，就来讲讲《Z》的故事。首先，女主角作为前作《X》女主介绍到私立圣帝学园的老师，莫名其妙就通过了测试，并带领Z



前代中出现的风门寺悟郎，你真是越来越“妖”艳了，竟然用美色欺骗成宫同学！

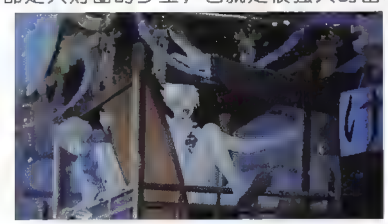


看看口袋的战绩吧，百分之百正确哦！（剑纹：其实是用金手指改的）

班的一众问题学生走上了毕业道路。与前代的“B6（BAKA6=笨蛋6人）”小组一样，这部作品里也有问题学生集团，被大家称为“A4（AHOU4=傻瓜4人”小组。前几天正好看见央视打击外来词语缩写热呢，连NBA和WTO都被取消了播出权，谁知道游戏里的外来词语缩写反而是越用越多呢？因为除了A4之外，还有“P2（学生会2人）”小组，以及“GTO（教师3人）”小组，另外就连《X》中的“B6”也会客串来当老师……没玩过前作的不要紧，玩过前作的肯定会觉得很想吐血吧，就那几个笨蛋竟然能当老师？那同样身为老师的玩家立场又怎么办呢！

另外说一句，《Z》里的考试题目太难了……也不能说是太难，只能说是太杂了，普通的数学、理科、地理历史、公民、英语和国语也就算了，这次里面竟然增加了体育、表演、美术、杂学、素养、音乐、游戏、漫画、家庭、育儿以及让人相当无语的综合题。举个例子：游戏《DMS》中，风斗和雷斗是什么关系？这一般人肯定是不知道的，就算是经常玩游戏的女孩子也不一定知道DMS这个缩写……其实这是PS2上一个边养双胞胎儿子边盼着身为考古学家的老公回家的游戏，当然，如果实在不想盼老公回家，也可以带着孩子改嫁，其中风斗和雷斗就是女主角所生的那对孪生儿子，所以答案是兄弟——这种题目谁能答出来啊囧

《Z》的故事实在很雷人，就让我们用头牌的剧情来跟《X》来做个对比吧。头牌男生都是大财团的少主，也就是很强大的富N代，

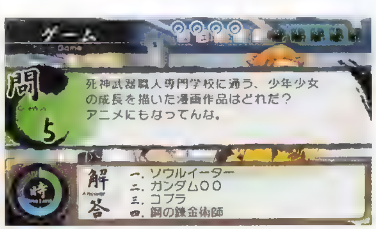


成宫家的轿夫大队，边喊号子边前进，女主角坐在上面尴尬到了极点。

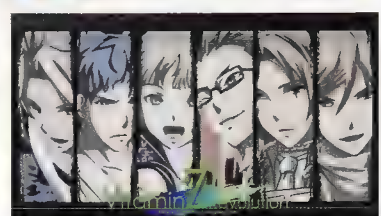
而且都是头脑简单的呆子，都有很多很多吐槽点……问题是前代的真壁翼公子还有那么点富家子弟的样子，而这次的成宫天十郎根本就是个脱线的山大王，到成宫家去家访才发现，也难怪这孩子会这种性格，因为他父母也都够脱线的……

成宫一改真壁冷血、以钱服人的模式，在《Z》当中表现得异常活跃。他从第一话开始就不停地追女生，口头禅是“你就是我命运中的女子，做我老婆吧”——说是这么说，问题是大家都对其退避三舍，于是他追了这么久，貌似也没人肯跟他的……这着实太假了，理论上来说，这么俊俏，且头脑不灵光容易被控制的公子哥，想要麻雀变凤凰的女生们应该是撕破脸也要把他抢到手才对吧。最让人受不了的正式他那种完全不要脸的个性，不但自己每天放着好车不坐，非要张扬地让人八抬大轿送他上学，而且有次无意中害女主角受伤，结果第二天一早竟然指挥轿夫们跑到女主角家去接她，美其名曰怕她自己走路去学校伤势加重……真是丢死人了，邻居得怎么想啊，我要是她，估计羞也羞死了囧

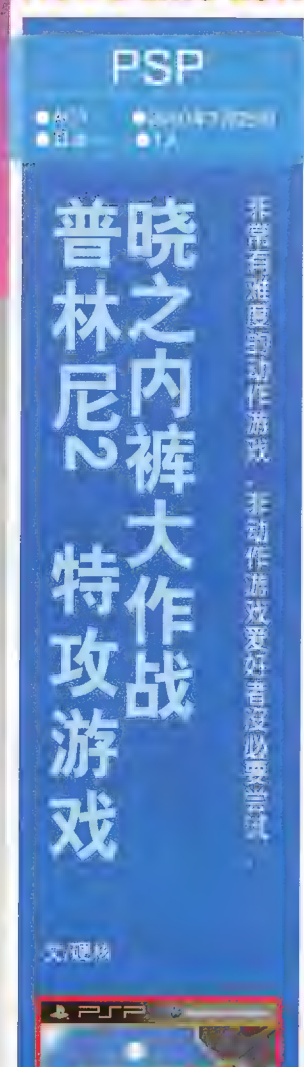
好东西大部分都会留在二周目，因为只要通了一名A4的全路线，就可以追P2了。说起P2，虽然是学生会的孪生兄弟俩，但大脑脱线程度并不亚于A4，真的……最恐怖的就是GTO三人组了，每次出场必须带着“亮晶晶”的特效，而且真的会有“晶”的声音哦，尤其是那个诡异的天童老师，说是害怕静电所以不敢接近女主角。后来终于治愈了恐惧症，结果每次接吻都会打出“爱情的火花”……好吧，其实这不是乙女游戏，而是搞笑游戏来着囧



就读死神武器职业学校，描绘少年少女成长的漫画作品是哪部？也出了动画版。答案是噬魂者。



全部考试满分通过后，附送的PSP壁纸，很漂亮吧。



普林尼2 晓之内裤大作战特攻游戏

非常有难度的动作游戏，非动作游戏爱好者没必要尝试。

2D动作游戏的发展方向是怎样的？业界老大任天堂用《新超级马里奥Wii》告诉我们："要简单，关卡过不去我们让电脑帮你过。"但是自称"日本第一"的日本一公司，却偏偏向CAPCOM的《魔界村》学习，做出了超难的《普林尼》系列，跟任天堂叫板："难死你，你给1000条命你也过不去。"

这个《普林尼》系列跟《绝对英雄改造计划》一样，也都是日本一公司根据其招牌作品《魔界战记》所衍生出来的作品。不过《绝对英雄改造计划》只是画面风格类似，而《普林尼》系列则是跟《魔界战记》有着同样的世界观。主角是《魔界战记》世界观中最弱的生物，却要独自冒险挑战强敌。

游戏的难度很大程度来自于跳跃、关卡设计和主角攻击力的弱小。主角向前跳跃后，忠实于惯性而无法左右移动调整，然后被敌人打中之后会有一个往后退的动作。这种僵硬的感觉是玩惯了那些有着灵活角色的动作游戏的玩家很难适应的，大部分的游戏制作人也把这种设定视为禁忌。还好，主角虽然不能在一次跳跃中调整位置，但是可以二段跳，空中也可以急停下落，也算是一种弥补的方式。



最终的BOSS战，你不能直接攻击她，需要使用关卡中的炮台发炮射击。

关卡里包括各种机关的设置，敌人的配置，这些设计都很精妙。再搭配中招后退的设定，掉洞里费血甚至直接死掉的情况很容易出现。一命一命的挂掉，一点一点的熟悉关卡，难度大的动作游戏乐趣就在这上面了。而且你还可以记录下每一关通关的过程，在回放出来看，可以通过下载高手的录像来学习技巧。官方还提供网络下载新的关卡，这对于横版卷轴动作游戏来说，算是比较新鲜了吧。

主角别看身背两把大刀，攻击力其实是很弱的。想要把攻击力提升上去，快速的连续按键是关键。于是不管是面对小兵还是BOSS，连打按键成了基本功。这一次新加入了一个Break系统，就是连续按键攻击之后进入爆气状态，此时攻击力提升，且能使用平时无法使用的技能。不过在多数情况下，即使进入Break状态，连打按键还是最好的攻击方式。如果你按键速度不快，真的需要多练练了。



游戏关卡种类很丰富，色彩也很鲜艳。就是2D的人物配在3D的背景上，稍微有些别扭。

游戏的画面和前作基本一致，采用3D多边形制作的关卡，配以2D绘制的人物角色。因为是《魔界战记》的衍生游戏，所以画面的整体风格也比较像。角色的一些细节表现很有趣，比如在据点你能看到各种各样的企鹅，它们在做着不同的事情，表情也不一样，给人感觉轻松搞笑。背景音乐相当丰富，各种角色的配音也是《魔界战记》的原班人马。除了据点里的部分人物没有配音之外，其余基本上都是有声优演出的。

PSP

虽然麻将是男女皆宜的娱乐方式
但是这款游戏是女性不宜的！
文/口袋

天才麻将少女

前些时候发现某宅男一直在看萝莉动画片，名为《天才麻将少女》。口袋自以为对日麻情有独钟，并一直以“习惯打日麻而无法适应天朝打法”作为赌运不佳的借口……可是看了几集动画之后，口袋觉悟到了一点：这绝对是宅男向的东西，身为女人完全无法接受！

这是为什么呢？因为游戏里充斥着女子高生、巨乳、贫乳、百合、女仆、强气女、内衣缺失等重要元素——行吧，从我还是个未发育的萝莉时起，街机厅里的“天开眼”、“电子基盘”等麻将机里就有例行的泳装美女图片，这个传统我已经见证10余年了，就从未改变过。

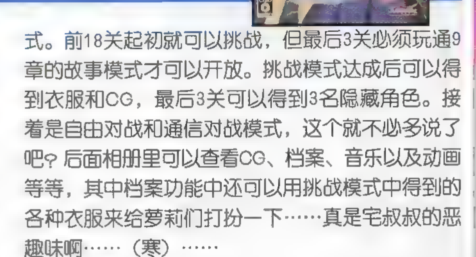
21世纪，全球有数亿人热衷于麻将。

在这个以麻将实力来左右人生的时代里，人们每年都要组织各种职业麻将比赛，就连普通高中都会设有“麻将部”。这时，一位天才麻将少女的出现即将刷新麻将界的纪录……嘛，以上就是故事背景了，动画倒是还可以，但游戏就算再美好它也是个动漫周边游戏而已，问题就在于游戏上的2D体现必须要比动画质量好才行啊，太过忠于原著就没法看了……音效也略显单一，但剧情还是很不错的，喜欢原著的玩家务必要收藏这款游戏哦。

下面就来说说这款游戏的系统吧。首先是故事模式，也就是按部就班地跟着剧情打麻将，走着“剧情—对局—美图”的传统路线。随着游戏的深入，难度也会慢慢增加——当然，其实有三种难度选择的，如果是日麻新手请选择最上面的“简单”模式，这种模式中会提示玩家怎样打牌留牌。故事模式一共有9章，另外还有6章的番外篇追加部分，每章都有精美的CG可供欣赏。再就是21关的挑战模

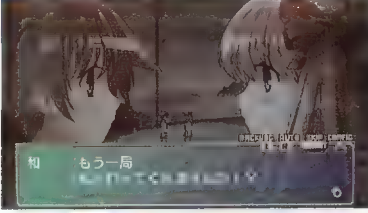


第一个是自摸……那个自摸版的内裤在哪里？

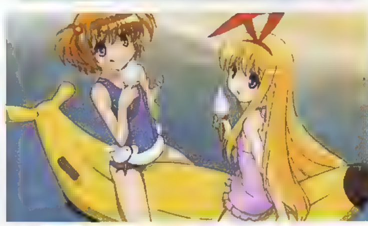


式。前18关起初就可以挑战，但最后3关必须玩通9章的故事模式才可以开放。挑战模式达成后可以得到衣服和CG，最后3关可以得到3名隐藏角色。接着是自由对战和通信对战模式，这个就不必多说了吧？后面相册里可以查看CG、档案、音乐以及动画等等，其中档案功能中还可以用挑战模式中得到的各种衣服来给萝莉们打扮一下……真是宅叔叔的恶趣味啊……（寒）……

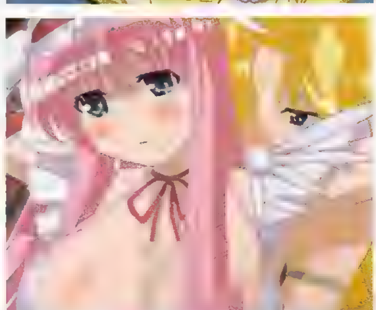
利用最后一点篇幅介绍一下这游戏的究极打法，保证1小时内全部通关。观察后发现这游戏大部分都是强调金钱排名第一的，打开金手指，把金钱改到最高，然后再把剩余牌数改到0，结果就会一直流局，一直等到比赛结束，胜利就是我的了！（因宣传金手指而被主编敲头囧）



小和式的深情告白：请再跟我打一圈麻将好吗！？



无语了，两个贫乳萝莉骑在香蕉上，吃着乳白色的冰激凌……

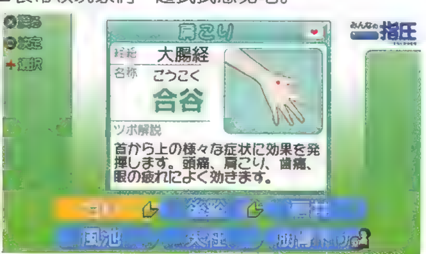


哇……要爆了……要爆了……（注意，那粉色的是光晕而已，并不是露点）（绿坝娘：不是露点也要处理，以示和谐！）



刚过完元旦，日本某购物网放出发售信息之后，口袋就一直在关注这款游戏。严格来说，这并不能算是游戏吧，应该算是一款科普软件才对。相信很多长时间进行游戏的玩家都有一些肌肉关节酸痛的感觉，尤其是PSP玩家。虽然现在的2000和3000的机身已经变得很轻了，但时间久了还是会觉得不舒服，这款《大众按摩：痛苦疲劳一扫光》就是给大家的一剂良药。俗话说得好，自己动手丰衣足食，那么就由口袋带领玩家们一起找找感觉吧。

不知道大家平时觉得哪里难受，口袋浑身上下酸痛的地方很多，例如右手无名指和小指中间的韧带（长期翻译且不舍得花钱买好键盘，小指敲很硬的退格键后遗症）、前臂肌肉、后颈肌肉以及肩胛骨的滑囊部位等等（众小编：你身上还有没有好肉了）……传统的按摩都是A给B服务，但这款游戏当中加入了中医的“经络”概念，也就是说，按指定穴道有可能会使距离很远的地方产生舒适感，这样就可以做到“自己给自己服务”了。

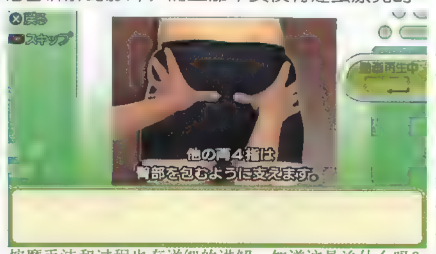


治疗肩酸的穴位介绍，前两个是指压按摩，接着三个是普通按摩，最后是双人按摩。

游戏的基本运行方式，应该说软件。

首先运行游戏，选择最左边的“烦恼诊断：以穴位来解决”，然后选择左边的“开始诊断”。接着回答问题，你的周身有疼痛感吗？选择是。接着选择部位，我选择了“肩”。接着有两个分支，第一个是“肩酸”，第二个是“肩周炎”，我选择了“肩酸”。在这里要强调一下，一般情况下，年轻人是不会得肩周炎的，无论你再怎样糟蹋你的身体也不会得那个病，很多人误认为自己得了肩周炎而乱投医，其实大部分人只是滑囊炎罢了，只要注意运动和保暖自可痊愈。

进入肩酸治疗指导模式之后，下面应该有很多选项，大家可以找找适合自己当前情况的项目。其中带有向下黄绿色箭头标志的项目是指压按摩，无标志的项目是普通自我按摩，带有双人标志的是他人按摩。选择项目后即可进行学习和实践，首先确认酸痛部位，然后学习穴位部位，最后是按摩方法。接下来的实践过程是女声全语音讲解的影片，而且那个女模特还蛮漂亮的……



按摩手法和过程也有详细的讲解，知道这是治什么吗？是痔疮哦（笑）。

除了祛病按摩之外，里面还有一些生活相关的实用按摩，例如治疗晕车、醉酒、感冒、高血压，甚至女性生理痛等等。只要你能患上的小毛病，这游戏里都会替你解决。此外也有开运点穴法之类的诡异按摩，其中包括恋爱运、工作运、学习运等等……嘛，这种东西啊，倒是无聊时随便捏捏就好了。信则有，不信则无哦，快去试试吧。

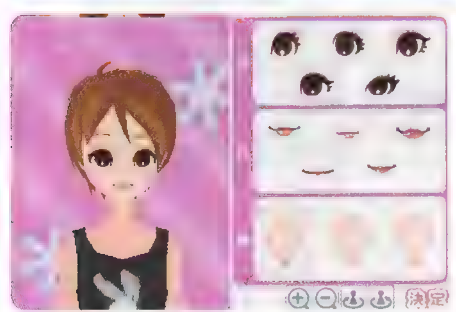


模特：装扮选拔会

爱美是人的天性，美到可以当模特是什么感觉呢？

文/口袋





可爱的纸娃娃系统，有很多种选择，总有一款适合你。

还记得很早以前发售的《我们的时装店：女生风格》吗？很多女孩子都说那游戏不错，大大满足了身为女性对服装的渴求心理。都说人的欲望是阶段性的，有了最基本的衣服，那么接下来就得开始秀了吧？这部《模特儿：装扮选拔会》就给玩家提供了用来发挥的舞台。

首先输入姓名、生日、血型和出生地，接着选择给人的印象，其中包括：聪明伶俐、假小子、酷、甜美、运动健将和浪漫主义。根据所选印象不同，下面可供选择的个人风格也有所不同，比如：便服、萝莉、水手、涩原、流行、豪放、御姐、摇滚、清爽和校园。然后是喜欢的颜色，有白色、红色、紫色、蓝色、黄色、橙色、黑色、粉色、水色、绿色、棕色和灰色。最后选择喜欢的纹理，有素色、水点、花、星、方格、条纹、蝴蝶结、动物、角色和商标等等。

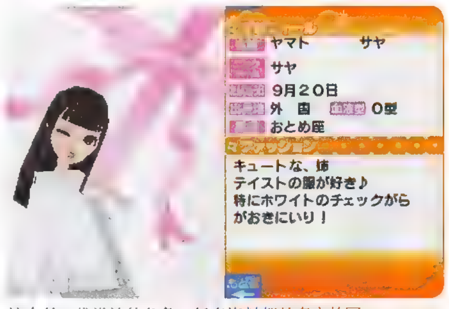
文字部分的选择结束之后，终于可以打造自己的真实形象了。首先选择脸型、眼睛和嘴唇，然后选择发型发色和眼部特征，最后是简单的衣装打扮。模型做好之后就可以拍照了，选择动作和表情，给自己拍一张照片，存盘后就可以进行游戏了。一封福音书从天而降，模特竞选合格啦，去编辑部报道并确定昵称，接着就要去接受任务赚钱。

第一个月有5个主题任务可以接受：第一个主题是“涩谷春天排行榜”，第二个主题是“方格连衣裙”，第三个主题是“粉色配饰百分百”，第四个主题是“春季的夹克衫”，第五个主题是“仔裤大放送”。只要善用INFO和检索，严格按照给出的提示POINT执行选择，就可以轻松拿到高分。这里要注意，每次服饰搭配结束之后，编辑都会发表一番评论。如果她用了“最高”之类的字眼，那就是说明你的搭配非常完美；不过如果她如果委婉地说“这种风格很适合你是没错啦，不过和我们要求的主题有所不同”时，就别再坚持己见了，赶快换装吧。从拍好的4张照片中选出一张上杂志，根据人气程度加入排行榜，看看你是第几名？

5个任务全部达成之后，有1万元入账，可以去买些衣物什么的，但口袋推荐大家去学些POSE造型，因为拍照的时候大部分衣服都可以由杂志社提供，但POSE就得靠自己买了。除了完成单调的任务之外，还可以利用DS的通信机能和朋友一起玩，也可以设计自己的签名，后期甚至可以出演电视剧！嘛，这游戏虽然有些马赛克，但可玩性非常高，一起来玩吧。



这是之前排第一名的模特相片，感觉也不怎么样嘛。



这个是口袋设计的角色，好多资料都是真实的囧……



这是什么游戏?之前如果没有关注过，你看到这个游戏名称可能会一头雾水?所以我们首先来解释一下名称吧。HUDSON当然就是那个HUDSON公司。那何为GReeeeN?GReeeeN是日本的演唱组合，他们的演唱风格涉及流行、摇滚、饶舌等等，现在在日本非常受欢迎，单曲《奇迹》还创下了日本下载量最高的吉尼斯世界纪录。有趣的是他们4人的背景，这4位GG都是牙医出身，他们曾就读于福岛县某大学的牙医学系。而现在就算唱歌出名了，他们似乎也没打算搞一辈子的娱乐事业，所以他们仍然想往牙医方面发展。于是为了不让明星的身份影响到今后的牙医生涯，他们一直都是不向公众露面的，在必须出面的情况下要么找人代替，要么挡住面容。像是现场演唱会什么的，那是不可能有的事情。所以HUDSON非常的聪明，他们在游戏名称上写上“ライブ”（演唱会）字样，让你以为他们4人真的要露面了。DeeeeS!?是什么意思还真不知道，也许是日文的“です!?”反正那4个“e”是为了组成一个露出洁白牙齿的笑脸logo。



黑影是因为GReeeeN不愿意公开他们的面孔，并不是说这是个恐怖游戏，请大家理解。

这个游戏玩起来是什么样子呢?这是一种全新的娱乐体验，这是一种“互动演唱会”，这是声、光、节奏的集合体，这是……

上面这一段是我对官网的介绍文字的一个总结，实在写不下去了，请大家见谅。其实我的真实想法是：“呃!?”因为这根本就不是游戏：上屏显示GReeeeN4人的黑影在舞台上的动作，喇叭里放出的是他们的歌曲，而下屏还是一个个黑影，表示的是台下的歌迷。你用按键或者触摸屏控制一个歌迷做挥手、鼓掌、举拳，长时间举拳、挥舞毛巾5种动作。毛巾还不是时时都有，只有特定的一些歌曲才会有。也就是说大部分时间你都是控制一个黑影做4种动作。这些动作没有规定，不需要按节奏来，完全随意。上面还有一个计量槽，你动作越多，这个槽就越满，分数就越高。当初Wii Music也没有那些繁琐的规矩，但它至少还能“亲自”演奏出一点东西。这个能有啥?按按键，划划屏幕就能感受到演唱会现场的气氛了?

如果你是GReeeeN的歌迷，这个“游戏”对你的价值也不大。收录的歌曲自然都是老歌，没有未发售的原创曲。而且每段都是有1~2分钟，根本就不是完整的歌。唯一的价值，也许就是能看看GReeeeN4人亲自上阵，采用动作捕捉技术所表现出来的肢体动作，然后脑内补完他们演唱会的情景了。当然因为他们全身都是黑影，想要把他们的动作看仔细可不太容易。

看看日本的2ch网站，完全没有人在讨论这个“游戏”，歌迷们都听CD去了吧。



近距离接近偶像的感觉就是这样的了，可惜近看还是黑影。

NDS

世界树迷宫3 星海的来访者



《世界树迷宫》系列是一个非常经典的正统RPG，类似于原来欧美三大经典RPG中的《巫术》。你以第一人称的视角，控制数个不同的冒险者组成的队伍，探险各种迷宫。制作者们就是以《巫术》为参考，利用一些现代的、日式风格的理念来打造《世界树迷宫》的，这是向近年来各种以视觉效果为主的RPG做出的挑战。这次的新作《世界树迷宫3 星海的来访者》，属于有很大改进的一部作品。如果说2代只是1代的一个加强版资料片，3代则可以称得上是全新作品。



战斗画面你只能看见敌人，看不见自己的角色。传统的《勇者斗恶龙》也是这样。

《世界树迷宫》与之前大部分RPG游戏最大的不同，就是可以自己亲手绘制迷宫地图。NDS的触摸屏也让这个功能很容易实现。前两作的绘图系统已经比较完整了，除了路径的绘制，你可以添加各种图标来表示迷宫里的事物。而3代在地图绘制的基础上还加入了自动导航功能，通过放置箭头标示出前进的路径，就能够实现自动的行走。这对于一些需要反复走同一条路线的情况（比如采集道具素材）非常有帮助。

另外经常有人说RPG玩的就是剧情和系统。

《世界树迷宫》这种迷宫探索型游戏在剧情方面相对薄弱一点，但是系统却是非常强大的。3代里包括12种职业，这些跟前两作没有1个是重复的。虽然你能找到一些类似的职业，比如占星师和之前的法师，但仔细研究他们的技能就会发现也有很大的不同。3代的职业技能设定更趋于多样化，有很多技能在刚开始的时候你很难想象它到底有什么用处，可一旦与其他职业的同伴组队合作时，就会相当有用。这样就能发展出跟前两作完全不同的一些战术来。更巧妙，更刺激。另外，配合3代新加入的兼职系统（同一个人物可以有一个主职业和一个副职业），一个人就能完成一些跨职业的技能组合。然后把所有的这些放在一起考虑，那么游戏的玩法真的就是一人一个样了。

3代还加入了海上的探索。跟道路错综复杂的迷宫不同，海上一望无际，只有一些小岛散落在其中。当然海面上也并不平静，强劲的海流、旋涡，还有海盗和一些无法预计到的灾难。而你的船最开始只能走很近的距离，随着各种道具的增强，越走越远。这种感觉也是跟迷宫探索不同的。海上除了探索海图，捕鱼也是很有意思的事情，你需要算好你能航行的距离，才能达到最有效的捕鱼效果，赚到比迷宫打怪更多的钱。而海上还能进行特殊的任务，这些任务支持多人联机合作，这也是这个系列头一次出现。

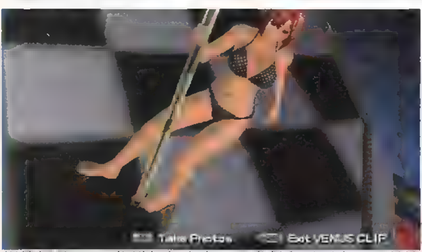


这种在地图上出现的光团是强大的FOE怪，如何在打不过的情况下回避它们继续往前探索也是个好玩的地方。



不用猜就知道这游戏会被XX，结果ISO放出后没几天就被XX，速度之猛超过预料。不过这种YY性质的XX没意思，人物身上的贴图全无，没有看点。而且谁真想看啊，如今的玩家什么没见过。大家玩的都是个过程，就比如破解游戏吧，没破解的时候很期待，破解的过程痛并快乐着，破解之后超有成就感。但是，破解后还玩不玩这游戏呢？这就不好说了，反正前面已经玩够了。

DOA这游戏被很多人瞧不起，DOA沙滩排球更惨，被很多人指责，这情况国内国外都有，咱们就不细说了。DOA之父“硫酸脸”已经离开了Tecmo公司自立门户去，所以换了制作人的DOA会怎么样呢？目前还没有DOA5的消息，咱们也猜不到。但以为可以通过PSP的这款DOA沙排新作，看看这个系列如何发展。遗憾的是，看不到。



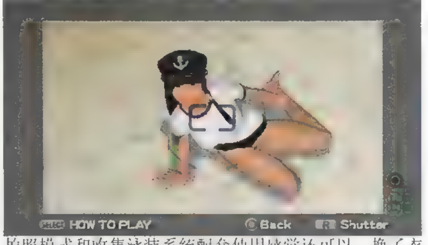
钢管舞是DOAX2代增加的内容，天堂保留了下来。于是这个几乎成了本作的终极要素。

DOA沙滩排球是从DOA格斗游戏衍生出来的怪异游戏，玩法说体育不体育，说休闲也不怎么休闲，说养成就更不靠谱了。游戏中更多的只是收集泳衣，各种各样的泳衣做得到是精致……不过谁在乎呢？所以我一直怀疑这游戏是给泳衣爱好者做的，但找不到什么证据。那些DOA格斗mm来到沙滩之后（好多还是被骗来的？），搔首弄姿的模样让人奇怪，暂且不论真实的格斗mm一个个这么娇羞、这么细皮嫩肉合不合理，单是两个两个组队，然后互相亲热说“情话”就让人觉得奇怪，难怪老外说这是女同性恋游戏。我一直用奇怪这个词，没用“恶心”、“低俗”这类贬义词，还不是因为听了老郭的话，低俗和高雅本来就是一回事，万一哪天DOA沙排成了高雅的代名词，我好有台阶下嘛。

PSP 的本作叫做“DOA 天堂”，别期待有什么新内容了，就是Xbox360几年前的DOA沙排2缩水版。很多地方都缩了，本来就不多的几个小游戏也去掉几个……而画面就不用说了，肯定没办法和家用机版媲美。好在不算太差。有个新内容是增加了一个叫RIO的mm角色。

游戏的玩法完全没变，还是随便按几下按键，更多的时间是看mm们的动作，或者看的时候拍拍照片，然后看照片。你不想看？那玩这个游戏干嘛啊。沙排没有什么可玩性，视角也挺怪的，我从Xbox、Xbox360的前两作玩过来（玩一代时正在上学，无聊时玩了几十个小时），还是不太能适应这游戏的沙排部分，总觉得打球的时候使不上劲，就算赢了比赛也没有体育类游戏的爽快感，也挺杯具的。这条不具参考性，只能说明我技术菜，玩得好的人肯定有的是。

关于这个系列的泳装部分，我有个问题一直没答案。这游戏有那么多女士泳衣（还有内衣），从一代到二代，再到这个PSP的天堂，也许每作都有目前最新的时尚泳装？就像体育类、赛车类游戏一样，每年都会跟着当前的比赛更新内容。不过我怀疑DOA沙排没有，DOA天堂也没有，貌似泳装都是一样的。



拍照模式和收集泳装系统配套使用感觉还可以，换了衣服拍张照片留念。



蜡笔小新 呆呆忍者传 前进吧！春日部忍者队！



又是个动画改编的游戏，一般这类游戏不看动漫原著的人是不会感兴趣的。怎奈这个是蜡笔小新的游戏，喜欢玩游戏的年轻人中，不认识小新这个死小孩的人应该不多吧。加上原作者臼井先生不久前意外辞世，《蜡笔小新》的相关作品最近更是受人关注。

游戏的故事是原创的，讲的是古代的大坏蛋忍者被人用六个忍术卷轴封印住了。谁知到了现代，因为年轻看护者的马虎，这六个卷轴意外散落各地。正在外面玩耍的双叶幼稚园向日葵小班的5个小朋友：小新、妮妮、风间、正南、阿呆，不小心打开了其中一个卷轴，变身成忍者，有了各自不同的能力。为了找回剩下的卷轴，他们踏上了征程……故事非常符合《蜡笔小新》无厘头搞笑的风格，一些重要的场景，都有动画形式的过场来表现。其余的剧情，也有一些专门绘制的漫画风格的图片展现，而不是一般游戏喜欢用的纯背景加人物头像加文字的方法。再加上全程的语音，让人多少有一点看剧场版动画的感觉。

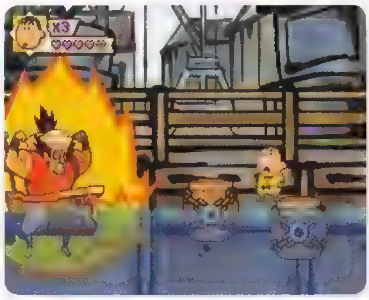
痛啊——小新的这一招太狠了。看得我一紧一紧的。

这个游戏是经典的2D横向卷轴动作游戏，你控制的人物就是那5个小朋友，他们有着各自不同的忍术，都比较符合各自的特征和性格。比如小新的攻击招数是捅菊花，阿呆是甩鼻涕等等。每个人除了攻击招数不同，还有诸如移动方式等很多特点。正因为这样，在最初的几个教学性质的关卡完成后，后面都可以随时在5个角色中互相切换，以利用其能力通过关卡中不同的地点。

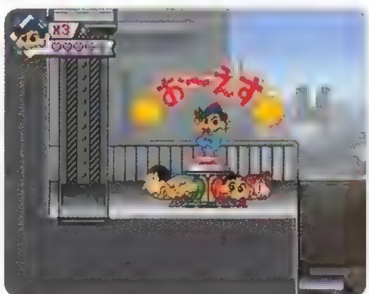
游戏还有丰富的合体技，当然在这些合体技的设计上，也离不开搞笑的元素，让人忍不住想多发动几次看看。另外如果有困难的时候，还可以召唤出特定的角色提供帮助，比如最开始的小鸟姐姐就可以告知你前进的方向（其实她是用GPS辅助定位的，不是忍术）。

游戏难度不大，所以符合各个年龄层次的玩家。游戏时主要的乐趣就在于对各个角色能力的熟悉切换通关、寻找隐藏的道具等等。几乎每个关卡都有两个“收集品”，其位置都比较隐蔽，或者开始让你能看到却没办法得到，只能等后期获得了更多的能力之后再来考虑如何获取。

当然，游戏的乐趣还有看5个小朋友的搞笑演出。他们即使在关卡中也不老实，特别是小新，攻击之前还要把屁股露出来，碰到一些绳索平台，他可以用屁股在上面滑行，同时脸红红的一副享受的表情，非常可爱。其实说起这些细节部分，游戏关卡的背景细节也很丰富，城市、乡间、野外等关卡都有模有样，城市中很多大楼的招牌都清晰的描绘了出来。



动作游戏里少不了的BOSS战。游戏的BOSS是试图抢走忍术卷轴的反派忍者，造型都很新颖。



多人合体技能，多人跟关卡中物体的互动。这个游戏充满了乐趣。



以往我们做杂志都是以本土化为主的，尽量避免提及日文或英文。但随着日本语等级考试制度的改革，很多正在攻略日本语的玩家也表示希望本刊推荐一些有助于学习的游戏。那么口袋就借着这次新作发售（虽然只是个升级版），给大家介绍一款非常经典的学习工具吧。

《汉检》系列在DS平台上算是最有名的日本语学习工具之一了，不过与其把《汉检》系列当做学习工具，还不如当做是一款增强日本语汉字记忆的小游戏呢。对于十一区人民来说，汉字是语言当中最大的难关，但对于天朝人民来说，汉字就是小儿科的东西了。说归说，但日本语当中的音读、训读、重箱读、汤桶读甚至一些不规则发音，还有日本汉字的笔顺，就连口袋也不敢保证可以完全分辨得出，所以革命尚未成功，筒子还需努力呀。

三字·四字词语，根据假名发音填写汉字：“未解决”。

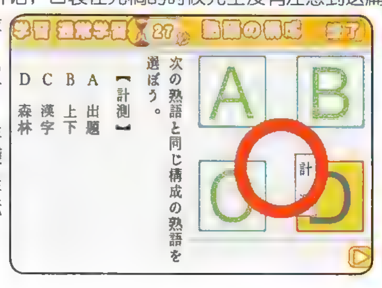
这句话的意思是：“我想当个巴士司机，在城市和乡村之间行驶”。

进入游戏后，可以简单测试一下自己当前的汉字能力，确定自己的基础之后就可以开始游戏了。选择右手擅长（貌似天朝很少有用左手写字的习惯）并输入名字，再选择性别和游戏模式——第一个是无剧情的普通模式，第二个是带剧情的故事模式，最后选择“学习”模式就可以进入游戏了。

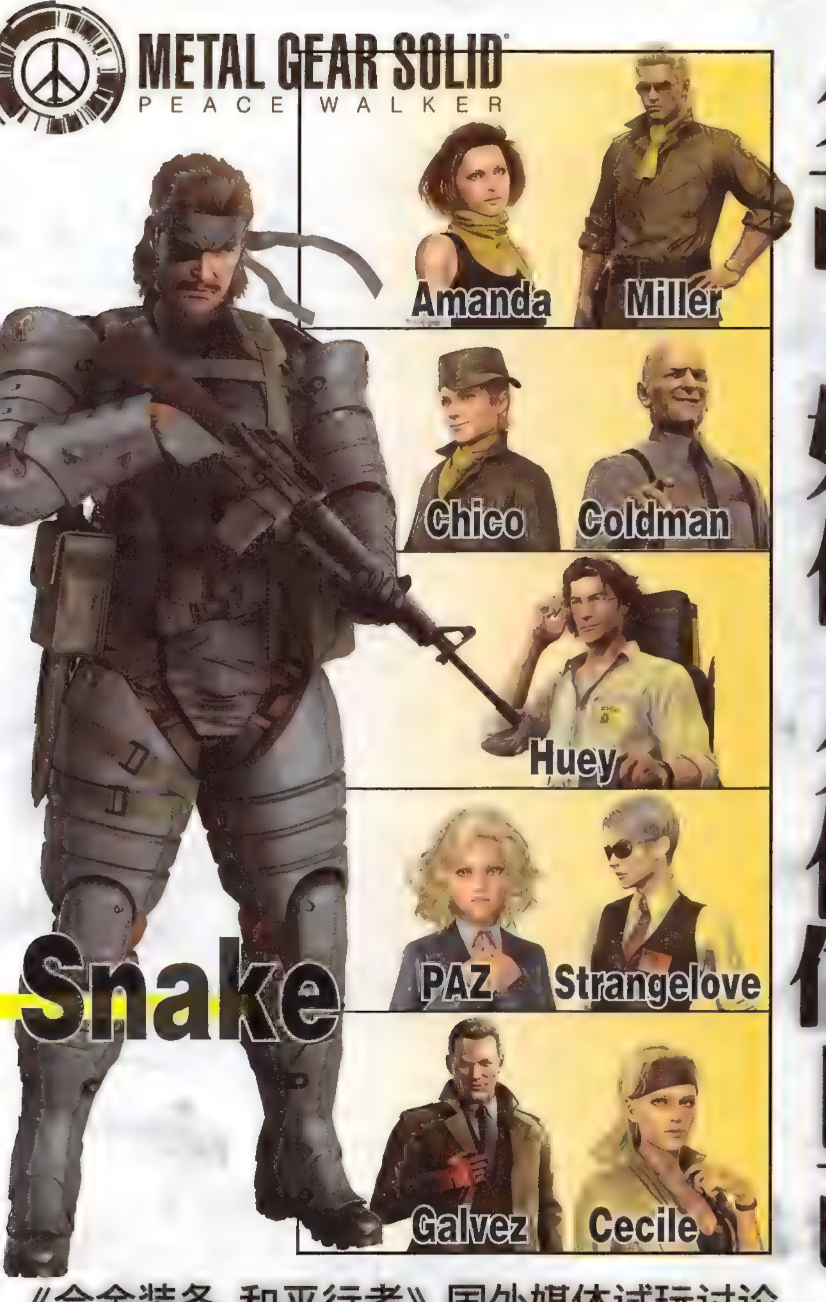
游戏有写法、读音、笔顺、笔画数、送假名、三字/四字词语、词性构成等选项，难度从10级到1级，10级相当于日本普通小学生的汉字水平，1级相当于专业国语水平，不过4级以上的难度需要1－6级达标才能开启。写法很容易理解，就是给出发音，让玩家来写汉字；读音则是给出汉字，让玩家来写假名；笔顺是给出汉字的红色笔画部分，让玩家回答该笔画是第几笔；送假名是给单词加上合适的词尾；三字/四字词语是划词填字；词性是找出和所给单词相同词性的选项，例如“计策”对“森林”，两个字都是相同性质等等。

规定的答题时间是30秒，超过时间按错误处理，除了学习之外也可以进行划范围的反复练习，游戏还有记录常错问题的功能，用来克服缺点，这也是非常人性化的功能之一。区区16M容量的游戏，题库如此巨大，这让口袋觉得非常感动，相信这款游戏一定可以给希望提高日本语水平的玩家带来很大的帮助。

最后说一句题外话，口袋在完稿的时候完全没有注意到这篇文章的截图……直到最后整理时才发现，中间两个图的汉字竟然是“解手”……不管写的是什么，这可是口袋的真迹哦（虽然是用模拟器），鼠标字写得如何？



请选择与所给词语的词性相同的词语：“计策”和“森林”。



分高信媒体，分低信自己！

《合金装备 和平行者》国外媒体试玩讨论

编辑/小虎

当咱们只能拿着几分钟的《合金装备 和平行者》DEMO版解馋的时候，日本媒体FAMI通的编辑已经被Konami邀请到总部，在那里打通了整个游戏。然后他们本着不剧透的精神，每个人写了类似枪手文的点评，对和平行者这个赞啊，说什么“本作是全系列的最高杰作”，“放入了让整个游戏业震撼不已的内容”，“怪物猎人玩家更容易上手的联机模式”，“次世代的数码漫画的崭新技法令人激赏”……

咱们先不管他们的玩后感，只看之后这几个人的讨论吧。从他们的话题中足以得到一些概念，然后等待游戏发售后自己亲自品尝。

藤野智：Fami通 副编辑长
服务生屋城：Fami通 编辑
马场大地：特约作者
中提琴牧嶋：特约作者

特大分量的内容是本作的一大魅力！

藤野智■（简称 藤）：大家应该都玩到了最终结局，那么现在先来讨论一下各位对本作的感觉如何？

服务生屋城■（简称 屋）：总之游戏的分量实在太惊人了！不只是故事剧情，连隐藏任务和道具开发等各种钻研要素，要有在任务简报时可以听到各角色发表的意见等等……各种内容都相当的丰富，让人不禁想问游戏开发人员究竟放了多少东西进去。这些内容实在是有趣。

中提琴牧嶋■（简称 中）：由于这次有“必须玩到通关”的目标，因为我只能忍痛无视这些丰富的要素，一路往结局前进了。不过因为主线剧情以外的要素超多，一旦开始绕远路，感觉真的会永无止境。

马场大地■（简称 马）：我则是因为基地的培育实在太有趣了，所以后来干脆想“看不看结局都无所谓了，我就是要培育基地啦”，很早就脱离战线了（笑）。

藤■：基地实在是非常有趣！没想到有那么多可以做的事，而且是对游戏攻略非常重要的要素，一旦开始进行培育就会深陷其中不可自拔……

屋■：基地的话题等会儿再聊，对于游戏本篇部分大家有什么感想？

中■：本作并不像MGS系列以前的作品，只是让玩家进行一条主线故事，而是由许多简短的任务构成，玩家必须一关关突破，我想这一点应该是本作最大的变化了。而且这些任务大部分都可以多人挑战。

藤■：任务进行的节奏相当顺畅，这一点我觉得也很不错。因为大概可以知道玩到什么地方游戏就会告一段落，因为也不会有缺乏道具的情况，而且也很容易保持热情。

马■：Boss战一定是以单独任务的形式独立出来，这一点也很棒。即便在Boss战中败了，也可以省去再一次突破重重难关、看过场动画这些繁琐的过程。直接选择可能会让人想要不断的挑战。连这些细微的地方也注意到了，我觉得非常了不起。

藤■：还有，事实上不只是Snake而已，根据任务的不同，也可以使用一般的士兵，或者让其他角色上战场。不过比起操作Snake，操作这些角色的难度会更好就是了。

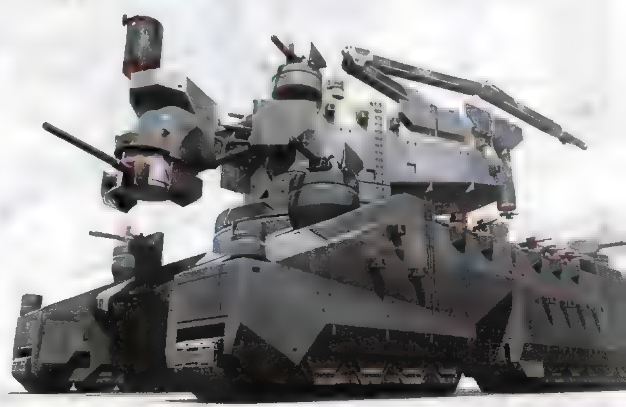
中■：正因为如此，对于玩家来说，这也是一项值得研究的要素。

只有好处的合作模式

屋■：合作模式在Boss战中非常好用，几乎所有的任务都能用合作模式进行，这一点实在是太棒了。而且完全不会出现像是敌人变强、出现道具等级下降，或者是综合评价下降之类的不利点。也就是说，合作模式只会让游戏变得更加容易哦（笑）。

中■：在Boss战中，通常都是实用RPG-2这类攻击力特别高的火箭筒作为主要武器，不过火箭筒的装弹时间长，而且弹数少，遇到这种情况，只要让射击人数增加的话，就能弥补这个弱点了。不仅能够在短时间内过关，也会更容易提升战斗评价。事实上即使武器再强，攻击力也不可能提升3倍、4倍，因为我想比起一个人单独战斗，还是大家一起协力作战的威力更大。

藤■：在合作模式中，即使有些参加者的装备和



技巧与其他人差距太大也没关系，可以让他们担任补给道具的工作，或是让他们为昏倒的同伴进行心脏按摩使其复活等等，即使是弱小的人也有许多可以办到的事。

马■：正因为如此，即使自己的技术很差，也能毫不客气的大喊“救命啊！”向他人求救。

屋■：由于我被救好几次，甚至还不自觉的脱口而出“嗯，辛苦了”！

马■：“免礼（笑）”。

藤■：还有，在Boss战以外的一般潜入任务中，只要紧紧跟随在技术高超的人后面就能轻松过关，对初学者来说这点实在是非常体贴。

中■：几乎可以说“不可能过不了关”，让人感觉游戏的相当认真。

★联机模式让游戏的难度降低



本作几乎所有任务都可以联机进行，如果一个人过不去，不妨找朋友一起配合，利用强大的火力消灭敌人，或者充当救死扶伤的护士角色帮助同伴。多人模式时游戏的难度不会增加，而且获得的道具和回收的士兵不是只给某个人，而是全部成员都获得。



语音的分量居系列之冠！

藤■：大家发现“简报档案”的存在吗？只要利用这个档案，就可以在任务开始之前用无线电和米勒（Miller）或者帕姿（Paz Ortega Andrade）等人随意对话，特别是在Boss战之前，他们还会给玩家提供一些攻略上的建议。

屋■：不止如此，还能从中学习到地理和历史的相关知识，有时还会出让人忍不住发笑的胡扯对话，光看这些内容，真的能得到不少乐趣呢。

中■：例如搭乘电车移动时，趁着空闲时间听对话会很有趣。

马■：话说回来，本作的语音量还真是惊人啊！

屋■：过场动画中也是不停地说话，这个简报档案听说将近有九个小时呢。除此之外当用Snake以外的角色进行游戏时，也会有该角色专用的语音内容哦。

藤■：虽然在“小岛博客”中也提到了不断的增加语音内容这件事，不过坦白说，我实在没想到竟然收录了这么多的语音内容啊。此外我刚刚也听说，其实在简报档案中隐藏了一项惊人的秘密哦。所以绝对要听过一遍才行。我再重复一次，绝对要听过一遍，知道了吗？

马■：竟然说了二次（笑）。

藤■：因为就是那么重要啊。

多采多姿的任务

藤■：在本作中，故事的进行方式变成了任务制，不过除了本篇的“Main OPS”，再加上与本篇故事没有直接关系的附属剧本“Extra OPS”，游戏还有数量庞大的任务哦。

屋■：特别是Extra OPS的种类实在是非常多，例如射击训练、道具回收等等。其他还有什么有趣的任务吗？

藤■：随着故事进行，唯有“Metal Gear”系列才有的充满玩心的任务就会开始不断出现了。例如，像是在没有任何人影的海边，和帕姿○○○之类的（笑）。

马■：这可真的不能忽略啊！竟然隐瞒我跟帕姿XXX……也让我加入啊！

屋■：看来用隐藏字反而更加引发了马场先生的妄想啊（笑）。

中■：先不管这些，总之只要持续完成许多任务，就能取得各种各样的称号的机会。例如，不杀掉任务敌人的“No Kill”以及完全没让敌人发现一次的“No Alert”，依据达成这些条件的过关关卡数目，还有爆头射击的“Head Shot”以

及近战格斗术“CQC”的成功次数，似乎都可以获得相应的称号。

马■：称号在过去的作品中不是都在过关后才能取得吗？

屋■：在本作中好像只要在游戏进行中完成了一定的条件就能取得称号哦，而且随着称号取得，一个名为“英雄度”的数值也会上升哦。英雄度上升，自愿担任基地工作人员的士兵就会自动出现。所以为了收集称号和士兵，在执行各任务时就必须时刻意识到例如无杀戮过关等这些要素，一边进行游戏才行。

藤■：也就是说，只要同时意识到质与量这两个方面来游戏，眼前的路就会越来越宽对吧。哎呀，真是的，值得一玩的要素越说越多了。不过用正常的玩法不会发现的，那些隐藏任务也让我很在意。毕竟我们将游戏全破关后，工作人员还在我们背后说“还会有新任务出现哦”，因为我想任务数量应该非常之多吧。

中■：啊，我发现了一个新任务。

藤■：该不会是那个吧？#￥%……》*@任务（编辑注：当然是隐藏字）？

中■：没错！想不到会在那里遇到那家伙啊……我吓了一跳说。

屋■：我也找到了哦！之前在看简报档案就已经发现其存在，但是我没想到竟然真的有。何况能发现这个任务其实也算偶然。

藤■：真的没想到这个游戏中会出现那个，还有那家伙啊。

马■：为什么发现这么惊人的内幕，居然没有人告诉我啊！？

凌驾3D的表现力！？画家风格过场

屋■：本作中的展示动画几乎都是由2D插画所构成的静止画面，所谓的“画家风格过场”，不过这一点却意外的非常适合故事剧情的气氛！和以往的作品不同，既不是3D，也不是动画，但是却完全不会让人感觉到任何不协调的感觉，这一点实在让我相当惊讶。

藤■：这次感觉好像都一直在重复说一样的事，不过我还是要再次强调，就连画家风格过场的部分，所收录的分量也是相当惊人的。之前小岛秀



夫自己也说过，说起来其实这是为了节省制作3D多边形的成本和容量，所以采用了画家风格的过场。原本这应该是其目的之一，不过以成本来说，游戏中反倒是收录了比3D多边形还多的大量插画哦。

中■：还有啊，在过场动画中有很多地方还会出现让玩家输入按钮的操作，而且这也和人物评价有关系哦。比如说，画面上有时会突然出现“△”或者“R”，因此为了避免看漏，玩家自然就会聚精会神地观看屏幕了。这又让我更加沉迷故事。像这种小地方的设计，真的让人只能说“赞啊”。

屋■：2D静止画面和字幕还有表示效果音的英文字母。由于游戏中相当分量的情报量都用这种手法浓缩得十分精简，因此对观看的人而言，非常清楚明了。所以就算在游戏中消耗了许多注意力，之后也可以马上专心欣赏影片呢。像“MGS”系列这种连动作部分的密度也很高的游戏，如同本作一般，减少从影片中取得的情报量，这种简单明快的做法或许对大部分的玩家来说，反而会变得比较容易一些。

藤■：起到MGS系列，一般都会让人联想到运用最新技术的影像以及声音这种印象，不过正因为制作团队总是经常思考使用最好的方法，不会只是单纯执着对“美丽的”事物，因此才会产生出这样的点子吧。

马■：喂喂，你们怎么一直在说这么正经的话啊？当女性角色一登场，你们总是先把故事摆在一边，然后一定会用拉近镜头来透视服装，这些我可是都看到眼里哦！

中■：你还好意思说，马场先生你自己不是也一直在旁边“好厉害！好厉害！”叫得最大声吗！？

马■：哎呀，反正大家都是共犯啦（笑）。

★互动要素的2D画家风格过场

画家风格过场（Artist Demo）是本作的又一个亮点，用这种连贯的2D效果可以代替3D，豪爽的美式画风极度符合本作的气氛。素材由但当本作角色设计和美术监督的新川洋司负责，曾绘制漫画版MGS的阿修瑞•伍德等人负责绘制这些画面。另外，在过场画面中还会要求玩家输入按键，这样就可以让玩家更好地融入到情节中了。



基地能培育出一流的士兵

藤■：聊到现在我们也已经讨论了不少东西，差不多可以开始进入与基地有关的话题了吧。

屋■：虽然在Fami通的报道中，过去也曾经提到这个部分，不过没有想到这项要素竟然庞大到足以涵盖整部作品的地步！

中■：所谓的基地，就是聚集工作成员、扩大规模、进行武器道具开发，感觉有点像是模拟游戏的要素呢。由于一提到MGS，通常就会让人联想到动作游戏，因为就这一点而言，我原本以为基地不过就是游戏本篇的附加要素而已。

藤■：实际玩过之后才发现完全不是那么回事啊。没有基地这项要素的Peace Walker简直完全让人无法想象。

屋■：因为没有基地就么有办法制作出在Boss战中不可或缺的火箭炮吧！除此之外，还有夜视镜、烟雾弹、电子干扰弹等各种手榴弹，也是必须在基地中才能开发出来的啊。

马■：即使如此这并不是一种义务性质，或者是强迫玩家进行繁杂作业的无聊系统哦。

藤■：感觉人员配置的不同，能够开发出来的武器和道具也会跟着变化，因为要如何分配有限的人才就成了游戏攻略上的关键。

中■：这样一来就会让人想要多收集一些人才，想要把在任务中遇到的敌兵和俘虏统统都用富顿（Fulton）回收到基地呢。

屋■：如果着眼于用富顿（Fulton）回收，将他们都变成基地的成员这一点，敌兵感觉就不再像是敌人了呢。这时玩家心里想的就不再是如何战斗、如何通过敌阵，反而会变成要如何才能把敌兵回收进来了呢。不知不觉间就变成了脑中想的都是这一件事（笑）。

中■：一旦变成这样，游戏的方式就会改变成不和敌人互相开火，而会开始变得重视让敌人昏厥或者睡着，因此玩法自然而然就回归原来Snake玩潜入的风格了呢。

马■：这样的引导方式还真是巧妙呢。

藤■：换句话说，我们在不知不觉中就被小岛工作室培育成一流的士兵了。

马■：这反而正合我意啊！

★关于富顿(Fulton)系统

富顿（Fulton）是本作中的全新系统，也是最大的亮点之一。所谓富顿是指将敌兵回收，使用的是一个类似降落伞的道具，但和降落伞下降不同，富顿是将上面的人带走，带回Snake的基地。将敌人弄晕厥后，打开菜单选择Fulton，就可以把敌人的身上挂上“伞”，这样就获得了这个敌兵。可见这个系统是很好玩，但非常科幻。



基地比故事更吸引人！

屋■：在基地中分为“实战部队”、“研究开发班”、“粮食班”、“医疗班”、“谍报班”共5个类别，玩家要将得到的工作人员分配到这些部门当中，进行武器与道具的开发，或者是执行随着故事进行而变得能够选择的新特殊任务，游戏大致上就是这样的流程。不过只玩了一下子，就会发现每个人配置的方式都有不一样之处。

藤■：没错没错，像我就很重视医疗，服务生屋城偏重粮食和谍报，中提琴则是特别强化的研究开发。另一方面，马场先生似乎似乎把所有部门全都一起强化了。

屋■：就是因为这种系统，每个人从游戏初期能制作的道具就有相当大的差异。像我这样从游戏很早开始就已经有相当充足的各种回复道具，例如军饷等等。不过当我看过其他进度相同的人的记录后，发现大家却已经制造出了我所没有的烟雾手榴弹和电子干扰弹，而且还有人有夜视镜呢。

中■：是啊是啊，我原本以为在游戏初期应该差距不会很大才对啊，结果差异竟然如此之大，真吓了我一跳啊。

藤■：发现这点后，每过几关我就尝试进行各种配置，结果竟然就陆续能够开发出各种各样的新道具了。可以说变得越来越有趣，更会想要赶快开发各种道具。

马■：由于基地的开发情况若不经过一回任务的话就不会发生改变，因此如果想要观察基地有什么变化，就必须先通过一关任务才行。于是玩家就会自然而然地开始把基地成长当成了通过任务的动机。

屋■：说起来这项要素原本应该是为了让游戏攻略更加容易而开始进行的，但是在不知不觉间，游戏的玩法却变成了制造出大量的道具，大家反而都把游戏本篇剧情丢在一旁，将游戏中心都放在基地上面了呢。

马■：实在是太可怕了。

屋■：不过本作在主要故事剧情破关后，还是可以继续玩的哦。所以把乐趣留在最后，等破关之后再好好进行基地培育，这样应该也不错吧？

中■：事实上在破关之后还会有更有趣的要素，所以也可以这样做。

藤■：是啊~（奸笑）。

马■：哦哦，我好想知道啊，到底是什么啦！

★让人沉迷的基地建设和道具研究

在本作中Snake有一座建立在海面上的基地，随着游戏的进行，工作人员不断增加，还可以通过上面提到的富顿系统回收敌人，然后按照你自己的目标对这些人进行分配。随着的人数不断增加，基地的面积不断扩大，其上的设置不断增加和完善，研究出各种适合你的武器装备或者其他战略手段。这个养成似的内容极大加强了本作的可玩性和游戏乐趣。

《怪物猎人携带版 3rd》游戏监制和导演访谈

文/口袋

机种：PSP
制作商：Capcom
发售日：预定2010年末
价格：价格未定
风格/类别：狩猎/动作
游戏人数：1～4人
通信机能：对应无线LAN机能（据点模式、基础模式）
备注：辻本良三（游戏监制）、一濑泰範（监制）



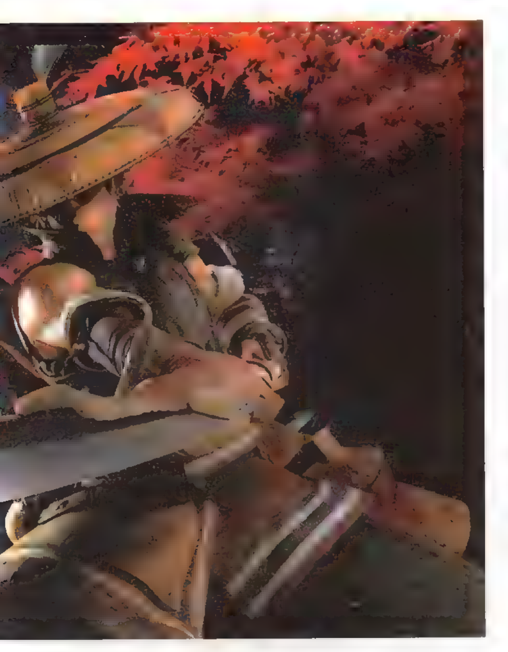
《怪物猎人 便携版》系列的最新作终于公布了！就让我们赶快来对 本良三先生（游戏监制）以及一濑泰范先生（游戏导演），关于《怪物猎人 便携版3rd》（以下简称为MHP3）的制作理念，武器种类等很多玩家关心的地方进行采访吧！



监制：
辻本良三
（つじもと りょうぞう）



导演：
一濑泰範
（いちのせ やすのり）



希望这次的作品能让玩家有新鲜感！

——MHP3作为以掌机为载体的作品，本作使用了久违的连续数字标题。那么，首先请给我们讲一下这次的制作理念。

辻本良三（以下简称辻本）：由于前作2G的大卖，MHP的乐趣被更多的玩家所接受，即使是我们制作者也充分享受了这个游戏带来的乐趣。但最新的MHP3可能相对于2G的粉丝的期待，从另一种好的意义上来说，成了我们更希望的一个完全与这些期待背道而驰的作品。

——这样考虑的理由是什么呢？

辻本■：我们更希望当玩家玩到这个作品时会有新鲜感。在给玩过前作的玩家一个更大惊喜的同时，又能体会到这个系列作品的乐趣。这是我们考虑做MHP3的初期，设定了最大的目标之一。

——也就是说，会保留优秀的地方，同时大胆尝试提供给玩家更多的惊喜？

辻本■：是的。不管是单人还是多人进行游戏，以及考虑到掌机平台某种意义上的“简单入门”等等，当然就会考虑到绝对要保留便携版系列的连续数字标题等要素。然后在这个基础下，我们希望扩大游戏的可玩性，更深层次地挖掘狩猎的乐趣，从而增加一些新的要素。当然，我们也会为初次接触《怪物猎人》系列的玩家准备完全可以体会狩猎乐趣的内容，所以敬请放心。

2G和3代都不曾有的手感

——本作的整体内容，会和以往作品有很大出入的地方吗？

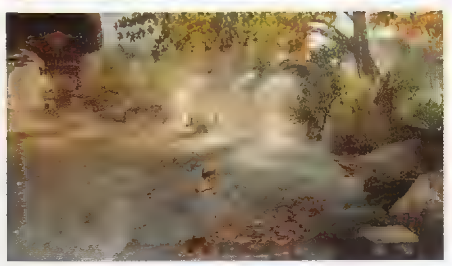
一濑泰范（以下简称一濑）：本作不是以2G为基础开发，而是绝大部分都重新制作了。因此怪物的动作和贴图等都显得格外精美，细节表现上也增加了很多东西，大家一定会在狩猎中有新的发现。比如“这么好的贴图效果能同屏出现那么多怪物啊”，“还可以有这种事”等等的感叹。

——作为作品关键的手感，是否会与去年在Wii上发售的《怪物猎人3》（以下简称为3）相近呢？

一濑■：不会的。既不是2G也不是3，本作会有一个全新手感。

作为猎人们的活动据点，以山谷间涌出的温泉为中心的“结云村”。在充满着“和”之氛围的村里，有着被称为兼顾工会集会所和露天温泉的新设施“集会浴场”。





人物介绍

→结云村村长

上代村长的女儿，年轻貌美已为村长的龙人族女性。





←接待娘

志愿进入工会而来到村子的开朗新人——接待娘。

露天温泉竟然是混浴！？

——结云村好像和以往村子的气氛不一样呢。该说是东洋风呢，还是和风呢……

一濑■：其实在前作的口袋村里的时候，我们已经加入了一些“和”的风味，而这次我们会更全面的将这些要素展现出来。但是，如果只是简单地拘泥于和风，就会变成江户时代的街景一样。所以为了迎合系列的世界观设定，我们在村子的各个地方都加入了亚洲风的要素。

——结云村的主题是，温泉？

一濑■：是的。温泉这一要素，其实第一作的时候我们就已经在考虑了。从很早以前我们就一直在和企划讨论这个细节，现在终于能把温泉搬进游戏里了。

——那是个在集会场地的露天浴场吧。

一濑■：其实在露天浴场里还藏着各式各样的细节呢，不过现在还不能透露详细内容（笑）。不过大家应该都能想到，在任务出发之前，先到露天浴场里来泡个澡，状态一下子就会提升许多等等……

——就像是艾鲁厨房一样的功能呢。

辻本■：就是那样。事实上本作没有艾鲁厨房，取而代之的就是这个露天浴场。

一濑■：在前作每次进入艾鲁厨房都会有数据读取画面，这样一来游戏的节奏就会变得有些奇怪。所以这一次关于提高状态的要素，我们希望设置在能够看见其他玩家，并且能很快完成状态提升的集会所内部。所以在本作中就很少会有因为谁还在吃饭，而大家都必须等在工会里的局面。这样一来，即便是有等待时间，也是在露天浴场内，这时做些肢体动作游玩来等待同伴吧。

——肢体动作是？

一濑■：比如坐在桌边举杯干杯呀，站起来乱晃杯子等等以前都有的与桌子相关的肢体动作。当然也准备了玩家之间用于交流的肢体动作。

——原来如此。那么，露天浴场是混浴吗？

辻本■：是的。大家都可以进去泡澡。

——那么结云村会有农场（存在于村子内部，可以收集部分素材的设施）吗？

辻本■：有的，而且这一次的农场变大了。我们可是加入了很多新的想法进去呢，不过暂时还不能说详细内容（笑）。就请大家关注一下这个“变大了”的地方吧，敬请期待后续报道。

象征着MHP3的主怪物——雷狼龙ジンオウガ。在新狩猎区域的“溪流”，有着大量的アオアシラ和ガーグァ等新怪物。





走正统派路线的王道大型怪物

——ジンオウガ是MHP3的招牌怪物?

辻本■：这是前来结云村的猎人们面临的狩猎目标，象征着本作的怪物。

——它是个拥有怎样特性的怪物呢?

辻本■：虽然有着顽皮且狂暴的攻击方式，但基本上还是属于正统王道的大型怪物。

——那么，关于アオアシラ和ガーグァ呢?

一濑■：ガーグァ是为了给系列的粉丝一种新鲜感而制作的怪物；而アオアシラ就如你所看到的，是以熊为原型制作的中型怪物，是与以往的ドスジャギィ（粉跳王，Wii的3代中出现的怪物）和ドスランポス（蓝跳王）等拥有相同定位的狩猎对象。当然，除了这两种怪物以外，我们还会让各种各样的怪物登场，敬请期待。

——也让我们了解一下各种狩猎区域吧。

辻本■：关于狩猎区域的变化，在Wii的3代已经登场的场景基础上，我们制作了溪流场景，作为新狩猎区域。由于MHP3不存在水战区域，所以我们对3代中已登场的区域做了大幅度的调整。其次可以进行采集和采掘的地点也会与3代有很大出入。

一濑■：并且在3代中登场的怪物里，有些因为没有水战就无法体现其魅力，所以也不会在本作里出现。不过取而代之的是，在MHP3里我们准备了很多的怪物，这样就可以最大程度的满足玩家了。

在MHP3里，过往系列里登场过的各类武器都会出现。并且每种武器都追加了新要素……！？





每种武器都有改善

——武器的种类是系列有史以来最多的吧?

一濑■：我们还在开发初期的时候就决定把过去系列所有种类的武器都制作进去。我们希望能把各种武器都做到能使用起来十分的有趣。事实上，对于所有种类的武器，我们都进行了改良。游戏的感觉上虽然不会有太大变化，但是使用感和攻击的节奏都会有所变化。

辻本■：武器的构成在2G里虽然有所变动，但是这次进行了在此之上的改动。比如铳枪就变化很大，变得很华丽和美观了。其他的武器也都会有新要素增加，请大家期待一下。

——弩的系统变得如何了?

一濑■：以2G的系统为基础进行制作。

——武器和防具的总数大概是?

辻本■：这次并没有G级的任务，所以不会达到2G那样的数量，但会在MHP2以上。

——武器以及防具的生产与强化的路线呢?

一濑■：事实上，关于这一点我们也考虑了很多。但是，自由变换武器的属性还是不行的，这就是一直以来的《怪物猎人》风格。不过提供了新的玩法。

辻本■：我们继承了2G和3代优秀的地方，同时加入了让人惊喜的新要素。不过不管哪种武器，基本的特征与以前相同，所以敬请放心，不会出现使用难度不一样的情况。

——防具的插画也公开了呢。防具的设计上有没有很大的变化呢?

一濑■：这次公开了和风防具的插画，也是为了能让大家感受到MHP3的氛围。这不过是众多防

具中的一个，也并不是说所有的防具都是和风的设计。

辻本■：说白点就是，很多大家熟悉的猎人装备都会在本作中登场。

——技能系统的构成有变化吗？

辻本■：原则上是与系列相同来考虑的。在防具上设定有技能点数，将技能点数相加来发动技能。

一濑■：关于技能部分，现在我们好像是一直不停地在尝试与失败中原地打转。我们也会努力让这个部分变得有趣，所以请大家期待吧。

单人模式下的狩猎伙伴——同行艾鲁。在MHP3里能同时同行两只艾鲁猫猫。并且同行艾鲁的更换装备也会十分有趣。





同行艾鲁的超进化！

——在2G中获得好评的同行艾鲁系统好像有了很大的进化呢。

一濑■：同行艾鲁系统进化了很多。首先在2G里出任务时只能同行一只艾鲁，而这次可以同时同行两只艾鲁猫猫进行狩猎。这就是最大的变化。

辻本■：为了能使单人模式更加有趣，我们这次在同行艾鲁的系统上下了很大的功夫。

一濑■：事实上由于多人任务的存在，使得我们一直都很苦恼任务的难易度应该怎样调整。但是我们不会采取对怪物的数量、以及攻击力的数值等方面进行调整来保持游戏的平衡，虽然这是一种轻而易举的解决办法，同样也是非常粗暴的解决手段。现在加入新要素一下就变得非常醒目，同时还能让玩家享受到更多的乐趣。所以我们也就费了好大劲，考虑是不是可以让两只同行艾鲁一起参加到任务里来（笑）。

辻本■：当同行艾鲁加入到任务中来时，怪物的攻击就不会全都集中在猎人身上，如此一来狩猎也就会变得更容易。这次同时能让两只艾鲁猫猫同行，在这一点上比起2G，游戏的可玩性扩展了很多。

一濑■：再透露一点的就是，在本作中同行艾鲁的装备是可以由玩家自己设定的。更改设定的同时，武器的外观也会发生变化，这会变得十分耐玩。比如会有玩家想要收集齐所有的同行艾鲁的装备等等。当然，能装备的武器种类有很多，也就会有各种各样的性能。

——同行艾鲁的装备是和猎人装备相同的制作流程制作的吗？

一濑■：我们准备了各不一样的流程。若是相同流程，那么制作武器的过程就会变得很拖沓。为了能做出一个完美的制作流程，我们下了很多功夫。

——同行艾鲁的武器种类呢？

一濑■：有打击系和切断系，几乎与前作相同的感觉。尽管武器的种类只有两种，但是每种类别里的武器会有很多变化。

——同行艾鲁在狩猎中的动作是否有增加呢？

一濑■：动作增加了很多。比如我们加入了打节拍等等的动作。这是会根据性格的不同而各异的，所以请尽可能的与各种各样的同行艾鲁一起狩猎吧。

——在次之外，还有什么由2G进化而来的要素吗？

辻本■：多说一点就是，在创建玩家角色编写名字时，这次可以使用日汉字、平假名以及片假名。当然和以往一样，也能使用英文字母。

——应该会有很多玩家为这个设定而高兴吧。



MHP3的据点"行云村"是一个烟雾缭绕的世外桃源。

此外，若是有2G的存档数据，会不会有什么"好处"呢？

辻本■：并没有继承要素。不过说不定会有追加赠品。

一濑■：此外就是下载任务。发售后我们还是希望能提供超过前作的下载任务。

希望今年年末发售！

——那么最后，请与读者说两句吧。

一濑■：为了能做出有趣的作品全体工作人员都在积极、努力地制作中。请大家耐心等待。

辻本■：作为面向掌机的《怪物猎人》，希望大家能重新感受到游戏的乐趣。我们一定会满足玩家的期待完成此作品，请大家再多等等。而这次公开的内容也只不过是作品中新增想法的极小一部分。所以，以后我们还会带给大家震撼人心的消息，请继续留意后续报道。

玩家谈(2)

你理想中的3DS是啥样？

主持/平射炮

“最近各地地震频繁，有人说地球这是把彩铃改震动了…还有人说2012是真的。即便2012是真的，即便明天就是世界末日，今天咱们也要学习啊（被众人群殴），所以这期的问题都是跟学习有关的，比如你买不买3DS学习机啦，睡前学习什么啊，上次和别人一起学习是什么时候的事啦等等。参与者男女都有，他们整体还是比较乐观的，学习方面每人都有“偏科”现象。

（想参与本栏目非常简单，发邮件到邮箱pg_mail@sina.com报名就可以了！）

[问 题]

1，3DS裸眼3D了，不过确切消息还没公布，你理想中的3DS是啥样的？
2，据说3DS在2011年3月前发售，你打算什么时候买，开始攒钱了么？
3，除了3DS，今年E3展上最想看到什么公布？
4，这代你有没有重复下载的游戏，NDS和PSP都算，就是删掉以后过段时间还想玩，就再次下载的游戏。
5，睡觉前玩掌机么？推荐几个你的睡前游戏。
6，你上次联机是什么时候的事，联的是什么？
7，掌机游戏遇到过什么bug，想一个有趣的说说吧
8，哪个系列玩的最全，每作都玩了，最好都玩通了。
9，除了玩游戏，你最常用掌机干什么？
10，2012就快到了，如果你有机会上方舟，而且有机会带一个主机和游戏上去，你带什么？（只能带一个）



小苏

土生土长的南方人，南方某大学外国语学院日语系学生。
爱好：各种DS、PSP上的女性向游戏。
喜欢：看群里面姑娘们对每只游戏的吐槽，走神，捏破各种塑料薄膜里的泡泡。
讨厌：和自己性格很像的人。

1 具体还没怎么想过，因为有一点一直想不通：对我来说，DS最有代表性的大概是它的触屏了，我实在想象不出来立体的DS应该怎么戳……囧如果还是用笔，会不会发生穿透现象，比如说穿过立绘的前胸直接戳到后背去……

2 明年三月还远着呢，等大家买了回来repo了我再买。现在就开始攒钱的话太夸张了，又不是买房。而且万一机型特别丑怎么办呢，我可不想等了一年了，好不容易攒好老婆本了，然后把3DS娶回家了，结果揭开盖头一看，对方是个比相亲照上还要丑的丑媳妇儿。XD

3 乙女游戏吧……最期待的其实是耽美向游戏，但是这种类型的游戏从来没有登录过任天堂的掌机平台……大概是在这方面有些限制吧？囧不太懂日本的法律以及相关的制度，只能叹息了。

4 有三只。
太鼓达人的第一代，里面的决意之朝非常好听，即使爆音也很棒；另外两只是GS1和GS2，可玩性很高（主要是想收集全CG），日文原版的玩过两三次，后来翼梦论坛出了汉化版又去玩了几遍中文的……果然自己的语言造成效果就是不一样一些，几乎是又有了一次重新的体验。=_=|||

5 玩……还因为这个视力下降了T_T。
一般的时候是玩新上的乙女游戏，不过如果对某个游戏特别热衷的话，也会通宵通宵地打，比如通宵地打料理妈妈，以及太鼓达人……otz

6 囧rz作为一个新时代的接班人，科技发达的受益者，从来没有联过机的我……有罪！下次去了日本找大龙联机太鼓达人好了，那首决意之朝我练得还不错。

7 没有遇到过BUG......otz遇到了我也不知道。技术流的东西能不碰就不碰，免得弄得自己不懂一脑袋问号。

8 像上面说的那样，差不多都说完了。太鼓达人1和2，料理妈妈1-3，心跳回忆女生版1和2。曾经被群里一个女生大力推荐《西格玛和声》（还是西格玛回声？囧），结果玩到他们时空逆转来到将来的时候就觉得太扯了玩不下去了——不喜欢那个啰嗦的大小姐女主角也是很大一部分（其实可以算是主要）原因。

9 以前用的手机比较老款的时候，也用DS来看小说、听听CD的drama。现在换新手机了，就改成用手机看小说了，还能刷网页呢。至于drama......由于顺利通过了日语一级，也比较少听了。

10 一个主机和一个游戏？囧那大概是DS的太鼓达人吧......至少还能和同样带了DS和太鼓的人联机是不是啊？等顺利登上诺亚方舟了，我一定回来回答第六个那个关于联机的问题。=3=



滕南

嗯，俺是跟宅完全没有关系的不外出会死星人，最大的爱好就是背包“驴”行，次之爱好是研究美食并实践之。最讨厌逛街！而且坚决认为俩男的在一起没啥看头——以前不知道腐是啥玩意，现在被一堆腐腐们包围着，掰直她们太痛苦了，俺放弃，俺还是正直的继续俺的乙女之路（擦泪）！

1 幻想中的3D是萌版的超科技的DS——毕竟俺是DSL出身！什么GBGBA的当年都是神一级的奢侈物！每当同学们摸出GBA洋洋得意状开始玩宠物小精灵时，俺只有羡慕的远望着。。。（擦泪）还是掌机好呀，便携又拉风，地铁上掏出皮爱是屁来经常有人侧目（喂！大家都在鄙视你呢！）。

2 价格不会太离谱的话，等I3DS出了立刻就买。（喜欢行货的偏执狂，最大的遗憾是木有行货皮爱是屁。）饭可以少吃，喜欢的东西不能少买！IDSI虽然出了，但是没太大兴趣，只是DSL的增加摄像头版本嘛~真好意思拿出来再卖。

3 弱弱地说，遥远时空新作、最终幻想新作、还有真正意义上的PSP2。

4 金色琴弦、遥远时空、逆转裁判、妈妈系列，删删装装四五遍了。近期网络状况也不是很好，所以很多游戏俺都刻盘收藏了，以免河蟹神爬过草木皆枯。

5 梦幻之星2、hack、怪物猎人。总之是刷怪刷任务刷装备刷材料刷到你关机三秒就能跟周公约会的游戏。有一阵子狂刷金色琴弦2f的歌曲熟练度，睡着了做梦都能听见古典曲囧。如果睡前能有汉化的很舒心的游戏玩一玩，那才是最开心的助眠方式啊~（PS：有阵子失眠全靠石田彰的数羊咯~别人听了都睡不着就俺跟死猪似地。）

6 两年前了，跟学生联机《最终幻想水晶编年史》。囧RZ这辈子联机的次数木有超过五次啊杯具杯具！谁跟我连个机啊呜呜呜~网游啥的太无聊了，以前有几年玩RO，才发现俺除了能吸引小狗之外，还能吸引人类PC——结果竟然在服里拉起了一个垄断级的公会（扶额），最后还是为了工作隐退了——兄弟们我对不住你们5555

7 遇到了也不记得，啊哈哈哈。最终幻想里的跳啊跳卡在沟里上不来算吗？（只是你太笨了好不好！）俺动作游戏相当无能，想当年俺可是一命通关魂斗罗啊！老了啊！现在玩个超级玛丽都三秒钟掉坑里，战神第一关QTE过不去愤而摔机囧。

8 炼金术士系列，除了PS2版的几乎都玩了一遍。不过只有金色琴弦全系列玩过——因为暗荣很能骗钱移植了好多机种啊！几乎每个有点兴趣的游戏都会玩一下，俺属于杂食性啥也不精专的伪玩家。最害怕的事情是玩到让人呕血的雷游戏跟败絮其中游戏，例如很多的电影动画改编

作，或者是为了吸金而设计的系列大乱斗作，通常这种游戏能得好评的少之又少。

9 看书，便携MP3MP4。PSP屏幕很大看起来很清晰，说起来——闺蜜在家坐月子闲着，上淘宝秒杀了一台以假乱真的国产PSP给俺，电子书、MP4、红白机游戏甚至拍照录音样样行。我妈见了当宝贝一样捧着不放，白天也看晚上也看WC也看，屏幕超级大不说，亮度也相当不错，深受其扰的老爸向我控诉了好几次——咳咳，老爸我也买个送你！你只是在嫉妒我妈有“掌机”而已吧！

10 弱弱的问，带收藏的动画光盘行吗？权衡一下还是耐看的片子最能消磨时间，变形金刚也不错可是都看了五遍啦！人生啊总是在各种选择中摇摆不定啊！算了还是洗洗睡了。



猛犸熊

嗨，我是猛犸熊，雄性，原产地北京。目前正在读高中，平常没什么事就会玩玩游戏，写写无聊的小说以及上街淘书之类的。玩游戏是从二十一世纪开始的，公元2000年得到了人生第一台的掌机——GB。后来便一发不可收拾，接触过的游戏种类繁多，就是什么流行玩什么。照片就算了，本人长相粗犷怕吓到读者。

1 至少是超薄的，还得带摄像头。不过应该延续老任以前的风格，WIFI是少不了的，还得能联网。我还认为应该小巧一些，以方便某些玩家可以上课偷偷玩（哈哈），最后就是易携带以及防摔（我的游戏机就有摔坏的。。。。。。）

2 还有将近一年的时间呢，不着急，如果价格可以让我勉强接受的话（两千块以下即可）还是可以考虑的。我还是比较支持国货，或许再多等几个月等待神游推出3DS。

3 必然是口袋妖怪黑白呀，置顶。

4 FIFA2009，我比较喜欢买张正版卡带玩，下载不太感兴趣……

5 首先不要玩太血腥的，晚上容易做噩梦的（⊙_⊙b汗）。我比较推荐一些音乐类的游戏，比如说太鼓达人之类的。

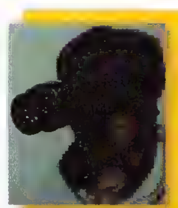
6 上个学期我们学校组织春游的时候，口袋妖怪珍珠/钻石。和两个同班同学联机交换精灵。我玩的是珍珠同学的是钻石换了几个我没有的精灵，顺便送了几个不错的精灵给同学。

7 Bug……记得不太清楚了，就记得口袋妖怪珍珠四大天王的那个地方玩了个冲浪进墙里面了……

8 必然是口袋妖怪正统的呀，从口袋妖怪黄到金，从绿宝石到复刻的火红，再到现在的珍珠和心之金。

9 PS2平常是当摆设……或者无聊的时候看一会盘。NDSL除了玩以外就是完全摆设了，PSP当然是听歌和看电子书了。

10 必然是PSP GO呀，没事可以滑着玩。要是游戏的话我一定会带一款EA的体育游戏上去的。NBA live或者是FIFA 2009就可以了。



Piece

参与过游戏杂志的编辑工作，目前致力于运输行业，同时给各媒体提供照片素材。现年30岁，玩了多年电视和掌机游戏，从5岁的时候被怪叔叔抱着去街机厅打飞机起，之后自学成才，经历并腐败了FC、MD、PS、DC、GBA、Xbox、NDS、PSP、Xbox 360这些主机，和其上大多数游戏（含下载）。虽不玩网游，但也梦想有朝一日从网游中金钱换肉体。

1 明知道还没到穿越的年代，但还是希望全息投影早点到来，然后加上触摸功能就无敌鸟。试想一下，以后的游戏都是浮在空中的，然后你还可以摸她们，多爽啊。到时候宅男真的可以不用结婚了。3DS肯定还实现不了这些，我只希望3DS的3D效果突飞猛进，基本消灭锯齿就好。你知道我指的是3D画面，不是3DS的3D。3DS的3D当然也是越高科技越好。

2 首发必买（有钱的情况下），然后买一张随机首发的马里奥游戏。攒钱？钱是挣的，不是攒的。

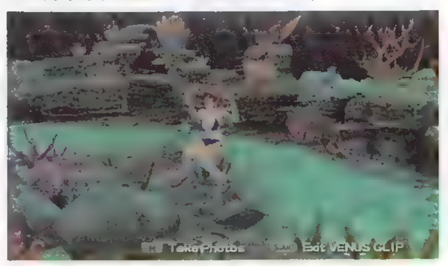
3 硬件方面，无非就是那几家公司的后续主机。作为掌机迷，我个人喜欢游戏本身，喜欢原创新作。我觉得续作就像电视剧（指美日剧，国产的就算了），虽然一集一集看下去有连贯性，但是也容易疲劳啊。所以带野味的新游戏是我最希望在E3上看到的。不过既然是新作，就是现在还没有公布的，我就说不出名字来了（汗）……

4 有当然有，但这种事岂能公开？就像你看了一个AV，看了一段时间看烦了，删掉，然后过几天下新的片子看，结果发现下重复了，还是之前那个AV。于是英名毁于一旦。游戏也是如此，吾辈都是尽量不重复。

5 以前常玩NDS的俄罗斯方块，卧室里能联到客厅的无线，所以直接联机对战玩。不过这种竞技游戏不适合睡前玩，碰到高手赢不了就很不爽，或者玩着玩着就快天亮了，影响休息。前阵子发现PSP的《Fieldrunner》不错，建好了塔防，看着它们攻击敌人，一会就看困了。NDS的《世界树迷宫3》出了，也绝对适合睡前玩一会。

6 说实话，掌机适合无线联机的游戏还不是很多，你看现在那些联机私服已经快没人了（之前还有怪物猎人撑着，估计都玩腻了，等MHP3呢）。和朋友连的话，在天朝又没什么机会。PG啥时候搞点地区性的掌机迷聚会吧，听说你们在北京和天津都有分舵？掌机游戏面联还是最快乐的。哦，对了，前几天我试过PSP的《胖公主》PSN联机，这游戏如果聚会联机简直没治了。

7 这问题真巧，缘分啊，吾辈昨天玩《沙滩排球 天堂》就碰到了bug。总共碰到了两个。有一个特有意思，这游戏不是有休息打发时间的场景吗，就是那个场地没人，你就可以进去看自己选的mm搔首弄姿。有一个场景是海底潜水，有一次我选进去，自己选的mm居然在水里荡秋千。不过看不到绳子，只能看到她做荡秋千的样子，在水里晃啊晃的，或哈哈哈，当时就笑喷了。（我顺手截了图，你自己看吧，有图有真相。）



8 掌机上马里奥rpg吧，GBA的《马里奥和路易RPG 超巨星传说》，NDS的《马里奥和路易 时空搭档》《库巴的秘密故事》，咱都通了。而且这个系列其他家用机上的游戏也都玩过，算是玩的比较精的系列。怪物猎人也全的，但是不精。另外，FF、DQ、世界树迷宫我也在追，不过死前够呛追全。

9 只听歌。除了NDS，带着PSP和iTouch出去，路上都在听歌，充当大号MP3。大概是因为我比较低调，不好意思在大庭广众之下拿着PSP啥的打游戏；尤其是附近有拿着PSP的人，比如地铁里你的对面，我肯定不会拿出来一起玩，觉得很尴尬。

10 如果让我自己带东西的话肯定不带游戏机，因为我还没遇到可以玩一辈子的游戏（假设在方舟上可以活到正常老死）。电子设备还是带电脑比较好，弄一个程序平台，比如VC，可以慢慢研究，编各种程序解闷。必须选一个掌机的话，我选NDSi，里面的那个画图板不错，游戏的话带一张卡带《神笔素描（Scribblenauts）》吧。我带了一个DSiWare和一个卡带，神舟允许吗？

（本文所刊内容为被采访者个人观点，与本刊立场无关。）

除非你一直被压在小拳石下面与世隔绝，否则你肯定听说过“口袋妖怪”，以及这些小东西在世界各地造成的影响。它们引起一轮又一轮的风潮，至今也没有减弱的迹象。任天堂公司这款亿万身价的RPG系列游戏甚至比现在不少小玩家的年龄都要大，也就是说并不是所有人都是跟着这些小妖怪一起长起来的（或者说进化过来的）。不管你是菜鸟还是资深的训练师，都不妨坐下来休息一下，在最新作来临之前，花点时间重拾以前的记忆。

口袋妖怪之父是谁？



是田尻智！他小时候就喜欢收集各种昆虫，后来还办了一本手工装订的的杂志Game Freak专门介绍街机游戏技巧。对昆虫收集的迷恋以及对游戏的热爱，这种兴趣的组合让他在第一次看到Game Boy及其联机系统的时候，就产生了大量的灵感。不过早期的掌机联机有很多限制，对战很难实现，所以田尻智考虑的是让某种“电子生物”通过联机线互相传送。他在1989年创办Game Freak杂志的时候，这个关于Game Boy的独特想法开始成形。他以Game Freak的名义组建了一个游戏开发小组，这正是今天《口袋妖怪》系列游戏制作公司的前身。

不如花点时间重拾以前的记忆

“怪物妖怪”全系列发展史

文/硬核

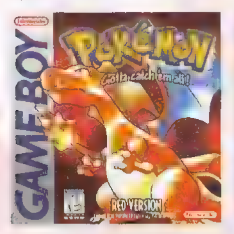
经过6年多的开发，《口袋妖怪》于1996年2月在日本发售，由任天堂负责发售。“口袋妖怪”的日文是“ポケットモンスター”，英文“Pocket Monsters”，后来往其他国家发售的时候统一改成了更上口的“Pokemon”。这是因为在上世纪90年代的时候，一家叫做莫里森娱乐的公司已经注册了商标“Monsters in My Pocket”，这跟Pocket Monsters很接近。有意思的是，尽管改了名，莫里森公司还是向任天堂提起了诉讼，结果当然是莫里森败诉。

最初，田尻智想的就是让日本的玩家自己去收集和训练，然后交易他们的怪物。但任天堂给想出了另一个独特的点子：他们将游戏分成两个版本——“红”和“绿”。为了鼓励联机交换，





每个版本都有自己独有11只怪物。玩家想要收集齐全部151只怪物就必须使用联机功能。两年后《口袋妖怪》在美国发售的时候也分成了两个版本——“红”和“蓝”。



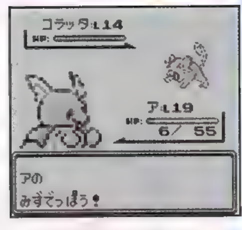


事实上日本的玩家也可以玩到“蓝”版本。在“红”和“绿”发售后不久，他们就做了“蓝”。

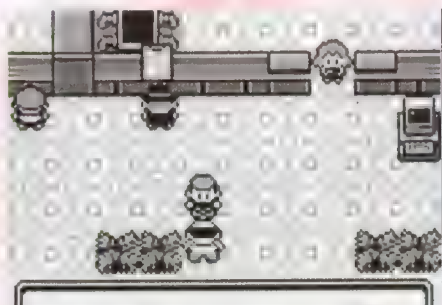


顺便提升了一些画质，修改了部分BUG，之后其他地区就直接使用了增强画质的版本。很多人都以为“蓝”替换掉了“绿”，其实这只是在日本以外的地区才是这样。

除了各版本独占怪物和游戏一开始没有选择的两只怪物，其他怪物都可以在游戏过程中捕捉到。游戏开始时，玩家需要给他们扮演的训练师以及对手起名字，然后去拜访对手的祖父博士。主角默认的名字是版本的名称，美版红的主角就叫做“Red”，对手默认的名字就是“Blue”了。很多玩家都是重新起的名字，因为这样一来与NPC的对话中如果出现主角的名字就能很容易看出来了。



一旦起好名字并见过博士，你就要开始为成为最强的口袋妖怪训练师开始努力，同时要负责补全怪物的图鉴。之后要从三个精灵球中选择一个，这三个精灵球里的怪物分别是妙蛙种子、小水龟和小火龙。剩下两个没有选择的就必须联机交换获得了，没有办法在游戏中捕捉到。

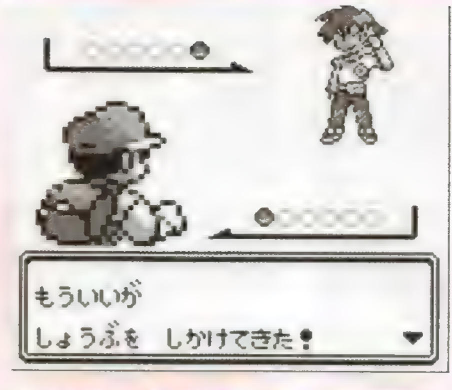


玩家可以通过交换的方式获得多只初期的怪物。聪明的玩家很快就能发现一个诀窍，他们找一个新玩家开始新的游戏，让他们选一个自己不曾选择的初始怪物，然后交换。接着再重复一遍交换第三只初始怪物。如果这个新玩家也够聪明，他也能够通过这些交换在一开始就获得全部三只怪物。

初始怪物是白送的，而其他的怪物就必须在野外捕捉了。随机遭遇怪物之后就会进入战斗，玩家可以用6只怪物来应战1只怪物。这种让可以很快的赢得战斗并获取经验值给每个怪物从而进化到下一阶段。一般来说，玩家会想办法不让这只敌对的怪物失去战斗力（怪物们并不会“死亡”，因为田尻智不想让游戏中出现这种程度的暴力），而是把

它们的体力降到一定量的时候，就是用精灵球来捕捉，成功的话就可以让这只怪物加入你的队伍了。

关键在于你的队伍中要同时准备多种属性的怪物（水、火、虫）相互配合使用，否则单一属性的怪物很容易被一个相克属性的怪物灭掉。虽然有着大量的怪物和地域，但很多时候游戏并没有太大的难度。从起点一直到冠军赛的过程比较简单，但花时间。这之间可以从八个BOSS手上获得徽章，还有很多支线任务，甚至是赌博。不过这里的赌博只是小消遣，它不会把你引向犯罪的道路。在这个没有暴力的游戏里，小赌怡情也会怡掉你大把大把的



动画相关的小知识

在《口袋妖怪 红/蓝》正式登陆美国之前，《口袋妖怪》的动画已经在这里公演了。这部电视动画讲述的是Ash Ketchum（就是小智）和他的第一支口袋妖怪Pikachu（就是皮卡丘）的故事。小智跟小蓝和小茂一起冒险，他的目标是成为世



界第一的训练师。小茂就是游戏版中以对手身份出现的博士的孙子Gary Oak，在日版游戏中叫做Shigeru（茂）。他的名字是向著名的任天堂游戏制作人Shigeru Miyamoto（宫本茂）致敬，而小智就是田尻智的化身了。这些名字到了美国都变了，因为那一集著名的引起痉挛的动画——在日本播出的TV版动画第38集，有一个爆炸的效果导致了近600名观众犯病。结果是这一集被禁播，整个系列动画的风格也变得更加低调了。

动画的剧情跟那两个Game Boy游戏很像，但并不完全一样，所以当时的观众们可以一边玩游戏，一边跟随着动画主人公探索这个彩色的世界。当然对于日式动画，用中文配音听起来都不一定舒服，更别提英文配音了。如果能够忍受这种非日文配音产生的差异，那么世界其他地区的观众们也能融入这个世界去寻找新的口袋妖怪，去体验那些刺激的战斗，还有看火箭队耍宝。

《口袋妖怪》的动画版针对美国观众进行了一些改进。首先他们让动画人物的口型看上去更符合英文台词，接着在1999年2月份，“华纳动画天地”（Kids WB）开始统一播放《口袋妖怪》的动画版，改变了之前分散播出的情况。这些变动无疑都让这部动画在美国更加受到欢迎。这之后《口袋妖怪》第一部的都城篇以及第二部《口袋妖怪超世代》的第一篇都由华纳动画天地播出，直到2006年被时代华纳公司的Cartoon Network频道接过放映权。现在，日本和美国正在播映的是系列第三



部《口袋妖怪 钻石&珍珠》的第三篇。

现在口袋妖怪在世界各地都很有名气了，这系列动画早已经向其他领域扩张。截止目前已经推出了12部电影（还有1部预计将于今年7月在日本上映）、一套集换式卡片游戏、无数的玩具、漫画、服装、食品等等，甚至还有口袋妖怪冠名的喷气客机。

不过并不是所有的人都能准确的读出官方的叫法，老外很多人把“Po-ke-mon”读成“Po-kay-mon”或“Po-kuh-mon”。而在华语地区更是有多种官方叫法：大陆和台湾叫做《神奇宝贝》，香港叫做《宠物小精灵》，新加坡则翻译成《袋魔》，PG的读者们估计还是习惯把它们叫做“口袋妖怪”吧，粤语地区也有读“扑街mon”的……

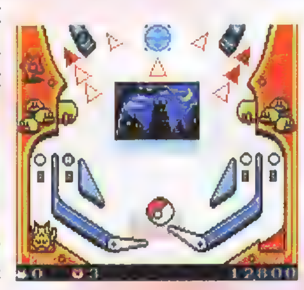
第一轮的相关游戏热潮

1999年4月，皮卡丘在N64版《任天堂大乱斗》中以可操作的角色登场，它的体型相对较小，能够超高速的冲刺攻击，也能电击远距离的



敌人。胖丁也是这个版本《任天堂大乱斗》中的口袋妖怪角色。它属于隐藏角色，需要打通一遍单人模式才能选用。这个可爱的小东西在游戏中可是让对手感觉到极其讨厌的角色，因为它可以让你的角色睡着。

以上是两只可以操作的口袋妖怪，如果算上不能操作的角色，那可就太多了。这些口袋妖怪有些来自精灵球——一种游戏中随机掉落的道具。你捡起精灵球，扔出去，落到地上就能随机释放出里面的口袋妖怪，它们会发动特殊的招牌技能来帮你攻击敌人。比如喷火龙、瓦斯弹、大岩蛇。



同一年的夏天，GBC上的《口袋妖怪弹珠台》发售了。顾名思义，这游戏就是把口袋妖怪的角色搬到弹珠台游戏中。一般弹珠台游戏中的银色弹球被精灵球代替，精灵球还可以捕捉口袋妖怪然后进化它们。这款游戏的主要目的当然还是尽可能的得高分，当时这个游戏的卡带还内建了一个振动包。

《口袋妖怪弹珠台》发售的一个月后，训练师们在N64上又可以看到3D造型的口袋妖怪了，配合N64上发售的游戏《拍摄口袋妖怪》（Pokemon



Snap）。不过问题是看3D造型就是这游戏的全部内容，你按照一条固定的轨道通过关卡，期间可以给这些怪兽们拍照，然后挑选出最好的照片让大木博士评分。这游戏并没有包含全部的151只怪兽形象，实际上只有63只，不到一半。

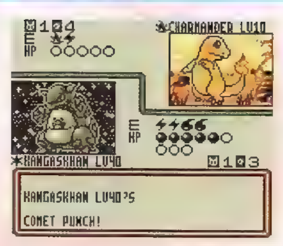
《口袋妖怪 皮卡丘》标志着第一个时代的结束。其日版于1998年底发售，1年后美版发售。这个游戏将动画版中大受欢迎的皮卡丘作为标题，当然主人公并不是动画中那个小智。另一个类似动画的地方就是皮卡丘不像是以前的游戏中那



样待在精灵球里，而是跟在主人公后面走。动画中搞笑的火箭队也首次出现在游戏中。

《拍摄口袋妖怪》没啥诚意，不过N64上的另一款游戏《口袋妖怪竞技场》算是进了一步。这里说的其实是美版，在日本这个游戏名字叫做《口袋妖怪竞技场2》。这是因为真正的1代只在日本上市，并没有在其他地区推出。大概是因为里面只包含了42只口袋妖怪，任天堂自己也觉得拿不出手吧。2代包含了全部151只怪物，以及一个传送小外设。此外设要装在N64手柄的插槽上，然后再把GB卡带插在外设上，这样就可以把黑白的GB里捕捉到的怪兽放到64位的N64上。再加上华丽的战斗画面和有趣的迷你游戏，《口袋妖怪竞技场》受到不少人的欢迎。





Hudson公司让口袋妖怪们的战斗以另一种形式呈现在GBC上，他们制作了一款卡片对战游戏——《口袋妖怪卡片GB》于2000年4月发售。玩家可以从200多张怪兽卡中选择组成自己的卡组，使用卡片对战的形式来挑战其他卡片师，而且游戏的结构也是类似RPG的冒险形式。另外买这个游戏还附送了一张限定版的真实卡片，这对那些卡片收集上瘾者来说是无法抵抗的诱惑。

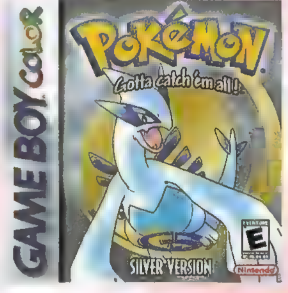
2000年9月，任天堂把原来在SFC主机上的方块游戏《面板方魂》加入了口袋妖怪的主题，做成了N64游戏《口袋妖怪方块联盟》。除了各种怪兽，动画版的小智也有登场，这也是动画中的人物第一次出现在游戏中。为了体现N64的3D机能，游戏的界面特意做成了3D的，这也是和原作最大的区别。



口袋妖怪第二代金和银

这是口袋系列的第一部正统续作，日版在99年11月21日发售。因为对应GBC，口袋的世界也从此有了色彩。同样的，这次也分为两个版本——金和银，各自包含独有的怪兽。游戏的玩法差不多，但是加入了100只新的口袋妖怪，新的怪兽类型——钢和暗，以及新的地区。





游戏在最开始的时候会要求你输入当时的时间，然后追踪真实时间。有些怪兽只能在一天内特定的时间才能捕捉到。

这时候皮卡丘在北美的人气已经非常高了，于是任天堂在美版游戏发售的同期推出了一个类似电子宠物的小掌上设备，叫做“Pokemon Pikachu 2 GS”。之所以有一个“2”，是因为在日本以前还出过一个黑白的虚拟电子宠物设备。这个2代拥有彩色的液晶屏，皮卡丘有超过20个不同的动作，包括了吃东西、跳舞、跳绳等等有趣的动作。只要你把这个电子宠物带在身上走动，或者玩里面的迷你游戏，就能获得“瓦特”，然后可以送给皮卡



丘当做礼物。这个设备本身带有红外联机装置，两台机器之间可以相互交换道具。同时这个电子宠物还可以跟GBC联机，从而让《口袋妖怪金/银》游戏中出现特殊的道具。所有这些动作都会让皮卡丘变得高兴起来，不时的来个后空翻。

在美国，《口袋妖怪金/银》发售的一个月之后，皮卡丘的饭丝们从天天揣着电子宠物到处走转而变成对着游戏机说话了。这种奇怪的举动全是因为N64版本的游戏《嘿，皮卡丘！》的发售。游戏附带一个语音识别装置，你可以透过这个装置跟皮



卡丘说话，而屏幕里的皮卡丘也能听懂近200个单词。游戏的主要目的就是为了提高和皮卡丘的亲密度，当然还有一堆小游戏可以玩。不过由于当时技术有限，游戏最大的挑战其实是让那个语音识别装置正常的工作......2000年9月，GBC上还发售了一款类似于N64版《方块联盟》的《皮卡丘方块挑战》。这个游戏中包含了《口袋妖怪金/银》里的怪兽角色以及方块PUZ的玩法。

2001年3月，美版真正的《口袋妖怪竞技场2》也在N64上出现了，日版叫做《口袋妖怪竞技场 金银水晶版》。与1代不同的是，里面的怪兽是跟《口袋妖怪金/银》同步的，而且可以通过单独出售的转接设备跟GBC的卡带游戏连动。

跟《口袋妖怪红/绿》一样，《口袋妖怪金/银》也在近一年之后发售了第三个版本——《口袋妖怪水晶》，对原作进行了一些的调整。比较大的变动是玩家可以选择女性角色当主角，而且增加了战斗塔里的一系列战斗。其实当时新的GB系掌机GBA已经出现了，但《口袋妖怪水晶》仍然是GBC的游戏，就像当年GBC已经出现，但《口袋妖怪皮卡丘》仍然是黑白的GB版一样。两年之后，口袋妖怪才在GBA这台32位掌机上现身。

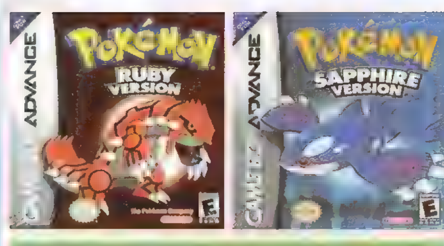


当训练师和口袋妖怪们的冒险在GBC上完结，却又暂未登上GBA之时，一个新的掌上设备——Pokemon mini发售了，北美的发售时间是2001年11月。就像是一年前那个电子宠物皮卡丘一样，这个迷你设备也有一个小的液晶屏幕，可惜是黑白的。不过在游戏的玩法上，这个东西则不仅仅是看皮卡丘做一些动作玩一些小游戏。它可以配合不同的专用迷你卡带来玩不同的游戏，比如《口袋妖怪聚会mini》《口袋妖怪弹珠台mini》《口袋妖怪PUZ合集》《口袋妖怪竞速》等等，就像是一款迷你的掌机。在日本，这个小东西的专用游戏更多。



红宝石和蓝宝石闪耀的第三代

经过了一个漫长的等待，《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》终于在2002年11月21日发售了。这个GBA 的游戏让大家步入了口袋妖怪的第三个纪元，因为这里有全新的135只怪兽，新的城市和新的教授。进步巨大的画面和2对2的战斗系统让人从里到外都对这个游戏刮目相看。但是这些大的改进也使得老的红绿金银版本的游戏记录无法继承到新游戏中来。





正统作品的新作意味着新的一轮口袋妖怪相关游戏的出现。2003年8月，任天堂发售了以红蓝宝石为主题的GBA版本的弹珠台游戏。就像GBC



上的前作，《口袋妖怪弹珠台红宝石/蓝宝石》有着更多的怪兽，更丰富的关卡设计以及更华丽的图像表现，十分符合GBA的游戏风格。



而在NGC上，任天堂推出了一款游戏《口袋妖怪频道》，这也是NGC推出2年里的首款口袋相关游戏。但是这款128位主机上的游戏，却只是让你看看口袋妖怪动画，然后回答游戏中提出的问题。

也许《口袋妖怪频道》只有小朋友才会喜欢看，不过任天堂很快就于2004年在NGC上推出了《口袋妖怪斗技场》，这很明显是《口袋妖怪竞技场》的新叫法。新的主机带来了更强的图像，200多只怪兽，还有最重要的——“RPG模式”。这个RPG模式代替了低技术含量的迷你游戏和高塔战斗，但仍然比正统的口袋系列那种RPG系统要简单。不过很多玩家都对从坏人训练师手里营救黑暗的口袋妖怪这种玩法感兴趣。当然，这种性质的游戏最大的卖点其实还是将怪兽3D化。



要在斗技场和正统的口袋妖怪世界之间传送这些怪兽，就需要用到任天堂专门为NGC和GBA出品的联机线，因为之前的传送装置只适合GB和N64主机。不过这根联机线在《口袋妖怪斗技场》的游戏里并不附带，要单独购买。当时预定了这款游戏的玩家可以获赠一张额外的NGC光盘。美版的光盘内容包括了稀有的怪兽基拉祈，以前这个基拉祈只能在任天堂举办的官方活动中才能获得，日版的光盘还包含雪拉比。假如你会使用NGC的金手指，就不用去参加什么活动了，这些都能直接调出来。

2004年发售的《口袋妖怪收藏盒 红宝石/蓝宝石》也是一个NGC“游戏”，之所以打引号是因为严格来说这并不算是游戏。它里面包含一个记录卡，目的是将你在GBA游戏上获得的口袋妖怪保存到NGC上，并且归类整理，你也可以在NGC上直接运行GBA的红蓝宝石。有了这种方便的软件，玩家显然能够更加有效率的收集和整理怪兽。不过这个软件本身就是限量发售的，现在



你想弄套全新的估计非常困难了。

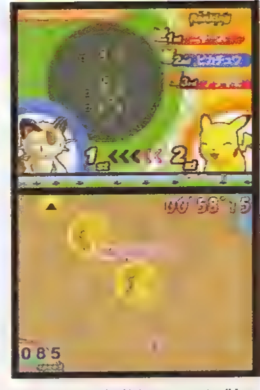
这种不是游戏却发售在游戏机上的“游戏”仍然在继续。任天堂开始把口袋妖怪的动画采用高压缩格式装到了GBA的卡带中，每张卡带放入一到两集动画，一共发售了4张卡带。很明显在GBA上看动画并不是最佳的选择，但这并不影响口袋饭丝来购买这些卡带。



这一年GBA上还推出了另一个正统的作品，当然那并不是第四代的口袋妖怪，而是复刻当年的《红/绿》，改名《口袋妖怪火红/叶绿》。除了图像的大幅进步，也改进了一些玩法。通关后还加入了新的场景。要说这款复刻作品最大的特点，就是附带了一款GBA的无线联机外设。玩家之间的交流再无需连线的麻烦，而且这个外设也支持其他游戏。



《火红/叶绿》发售后不久，2004年的11月，任天堂新掌机NDS登场。几个月后，在2005年的就有《口袋妖怪冲刺》这个很好的利用了触控笔和双屏机能的游戏。玩家需要使用触控笔快速的滑动皮卡丘，指引它往正确的方向行进，仅此而已。简单的玩法让游戏缺乏长久吸引玩家的地方。



按照传统，正统续作的两个版本之后还要出一个改进版。于是《红/蓝宝石》的加强版《口袋妖怪 绿宝石》在2005年4月如约在GBA上发售了。这个版本通关之后可以开启新的区域——战斗边境。这是一个由7个挑战区域组成的地方，有点像战斗之塔。另外，绿宝石也可以使用后来发售的GBA无线联机装置了。



2005年8月，《口袋妖怪XD 暗黑路基亚》在NGC上发售。这个跟之前的《口袋妖怪斗技场》非常相像，但美国任天堂却一直按照正统RPG类型的游戏在宣传这款游戏。可以想象，玩家们买到这款游戏后，发现仅仅是多了一些怪兽和迷你游戏之后是多么的失望。



2005年10月，新的《口袋妖怪方块》在NDS上推出了，这个跟之前的《方块联盟》玩法并不相同。你需要在屏幕中连接4只或以上的相同怪兽来消除它们，所以在欧洲这款游戏叫做《口袋妖怪连接》。







一个月后，不可思议迷宫系列也开始和口袋妖怪合体了。这次任天堂创新地将同一个系列的两个版本分开在两台不同的主机上。GBA上的游戏叫做《口袋妖怪 赤之救助队》，而NDS版本叫做《口袋妖怪 青之救助队》。在游戏中玩家扮演的人物变成了口袋妖怪的形态，他们只好一边维护世界的和平，一边寻找变回人类的方法。还有不同于其他不可思议迷宫系列的是，这款游戏是以任务为中心的。

当救助队系列在美国发售的时候，日本人为新的正统续作《口袋妖怪钻石/珍珠》做好了准备。而早在06年3月份就在日本发售的《口袋妖怪守护者》，10月才在北美的市场上架。就像游戏标题所说，玩家这一次扮演的角色更像是守护者而不是训练师。他们的年纪稍大，携带的不是精灵球而是捕捉器。玩家需要用触控笔围着野生的怪兽画圈来捕捉它们，然后就能使用它们的能力来帮助主角完成冒险了。

珍珠和钻石组成第四代

2006年9月28日，任天堂在日本正式发售了《口袋妖怪钻石/珍珠》，从此口袋妖怪进入了第4纪元。这一次训练师们将展开正统的RPG冒险，探索新奥地区。借助NDS主机的机能，本作的色彩达到了从未有过的高度，而且也能表现出雪地环境。另一个比较重要的进化就是支持8人网络对战，你也可以在全球范围的交换网络里交换各种口袋妖怪。

《口袋妖怪战斗革命》就是Wii版的“斗技





场”，显然这一次与之联动的是NDS上的钻石与珍珠。由于这两台主机之间可以通过无线网络非常方便的连接，所以也让游戏过程更加惬意。通过Wii的网络功能，从NDS传过来的怪兽也可以和网上的其他玩家对战，当然这一切都是以3D画面呈现。

在日本，Square Enix公司在手机上开发了一

款游戏——《口袋邮件》，在2006年的最后一天上线。这款游戏开始会随机给你一个怪兽和10个精灵球，如果你想要捕捉到其他所有的怪兽，就必须每个月给手机服务商缴纳一定的费用，否则最多只能抓到3只。游戏的主要内容其实是照看这些怪兽，也就是电子宠物类型的游戏。当你抓到一种怪兽之后，就能使用它作为跟其他朋友聊天时的头像。



口袋不可思议迷宫系列的新作也于2007年9月在日本分为两个版本发售，分别是《时之探险队》和《暗之探险队》。游戏的主要玩法跟前作没有变化，特点在于加入了钻石和珍珠里的新怪兽，救助的请求也可以使用Wi-Fi连接网络来向更多人发送。而且在等待救援的过程中，还可以重新进入迷宫收集道具，但此时并不能升级。



2008年3月20日，守护者系列新作登场。这次玩家虽然仍可以选择主角的性别，但是并不会根据你的选择而改变初始的怪兽搭档，而是让你主动从三只怪兽中选择一只。捕捉野生怪兽的方法仍然是用笔围着它画圈圈，但新引入了一个友情槽的系统。画圈就能增加这个槽，而停止的时间过长这个槽的值就会降低。你不能一味的画圈，



还需要适当的停止画圈来回避攻击。主角的捕捉器也有4种不同的类型，它们都拥有各自的特性，从而带来更多变的玩法。

类似于NGC上的《口袋妖怪收藏盒 红宝石/蓝宝石》，08年3月任天堂还在Wii上利用Wii ware的下载游戏服务，发售了《我的口袋妖怪牧场》。在这个牧场里最多可以从8张钻石或者珍珠（还有之后的白金）的卡带里上传1500只口袋妖怪。这些怪兽自然是以3D的形象展示在你面前，而且你也可以让Wii中设置的Mii形象进入牧场，与它们进行互动。



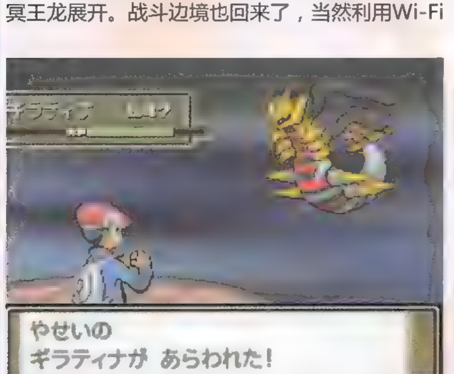
《口袋妖怪钻石/珍珠》发售两年之后，升级版《口袋妖怪白金》发售了。这一作以冥王龙的原始形态作为封面，意味着游戏新的故事将围绕冥王龙展开。战斗边境也回来了，当然利用Wi-Fi



功能你可以更方便的和其他人对战，还能保存和重放战斗的视频。

《口袋妖怪不可思议迷宫 空之探险队》2009年4月在日本发售。这是口袋不可思议迷宫系列首次学习口袋妖怪正统系列的做法，给之前的“时”和“暗”探险队游戏出了一个加强版。《空之探险队》中加入了新的剧情，讲述了一些人物的背景。

09年在Wii上也有不少口袋妖怪的相关游戏，都是以Wii ware的形式下载贩卖。6月时任天堂推出了动作游戏《乱战！口袋妖怪大乱斗》，游戏







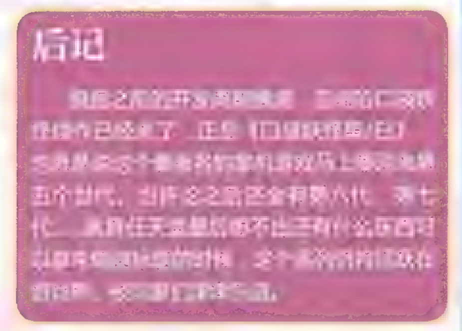
的玩法就是控制一只怪兽在地牢或斗技场等场景中与其他怪兽对打，不少怪兽需要通过输入密码来解锁，这些密码都可以通过Nintendo Power杂志或者游戏额官方网站获得。游戏支持4人对战或者合作。还有一个游戏是12月推出的《口袋公园Wii 皮卡丘大冒险》，玩家控制皮卡丘去解决各种问题，结识新的同伴。有些问题光靠皮卡丘还无法解决，此时就要靠各种同伴的力量了。

首先是新作，然后是复刻。《口袋妖怪》系列的这种模式已经得到了玩家的认可。2009年底，NDS版的金/银发售了，名字叫做《口袋妖怪金心/银魂》。在这个版本中，怪兽们可以像《口袋妖怪皮卡丘》中的皮卡丘那样跟在主角后面走，而不是待在精灵球里。你可以跟它对话，它也可能会拾到某些道具。此外还加入了不少迷你游戏，比如日版中的角子老虎机，美版则改成了一个类似《扫雷》和《纵横填图》的PUZ游戏。另外游戏附带了一个计步器，你能将一只怪兽的数据传入这个计步器，然后带着它走路就能提升等级和亲密度。



目前为止最新的口袋系列游戏应该是NDS上的《口袋妖怪守护者 光之轨迹》，这是守护者系列的第三部作品。这款游戏的推出也体现了守护者系列并不是只能跟在正统系列后面。《光之轨迹》相比前两作最大的进化就是在捕捉野生怪兽时，可以画出“守护者标记”来召唤已有的口袋妖怪出来帮忙。此外，多人联机时还能进行一些特有的合作任务。





VS 一个猎怪，一个吃神

The Differences Between Monster Hunter and God Eater

论《怪物猎人》和《噬神者》的异同

文/硬核

很多动作游戏，多是通过一系列的场景，消灭各种敌人之后，面对一个更强力的BOSS。虽然BOSS难打，但游戏的大部分时间是花在前往BOSS所在地的路上，打得最多的也是各种小怪。现在不少动作游戏都开始加入RPG要素，你可以提升人物的等级，通过不停的打怪练级，来一步步增强实力，挑战更难的关卡。以前几乎所有的动作游戏都是这种模式，所以当最初《怪物猎人》在PS2上出现的时候，我完全无法适应，玩了一会就放弃了。因为怪物猎人开创了一种风格，一种将敌人完全集中在BOSS级别的怪物上，将等级完全集中在玩家自身对各种武器操作上的风格。多年来这种风格没有人模仿，我们最多在一些游戏中看到点点细节很像《怪物猎人》，但要说能跟其归为一类的则完全没有。直到万代南梦宫宣布《噬神者》。

《噬神者》在游戏的整体构架上和《怪物猎人》非常类似。“以BOSS和装备为绝对焦点”、“固定的关卡战场”等等其他游戏都不敢有的理念，《噬神者》全都有。所以《噬神者》一经公布，舆论就一直再把它和《怪物猎人》往一起凑。玩家们喜欢《怪物猎人》，也喜欢其模式，自然希望有类似的作品出来，让大家在这种类型的游戏上能够有更多的选择。当然人们也不愿意看到一个劣质的克隆游戏，它需要有变化，有新的东西，只有这样这类游戏才能有发展。还好，南梦宫毕竟是个有想法的大厂，《噬神者》确实有着相当不错的表现。现在我们都知道《噬神者》和《怪物猎人》是不同的，但它们的不同到底是什么呢？请往下看。



阳光的狩猎季 VS 颓废的默示录

首先说说两者的世界观。《怪物猎人》给我们展现的是一个模拟的大自然，这里的关卡有沼泽，有沙漠，有火山，一切都是大自然的鬼斧神工所铸就。除了在每个地图的营地，你很难找到有人类活动的痕迹。游戏中的各种大怪小怪也都是以现实世界中的生物为蓝本制作的，它们之间也是呈一个食物链的关系。所以你能看到游戏中的各种飞龙在体力不支的时候会逃回老巢睡觉，或者去寻找食物补充体力。怪物们的攻击方式也基本都说得通，比如身体冲撞、甩尾等等，有些怪吐个火球、喷个火柱什么的也不觉得别扭，毕竟是龙族嘛，也就部分古龙的招式有点奇幻的味道。不谈那些奇特华丽的造型，猎人们的武器也是取材于真实的世界。人类的据点多为和平的小村庄和繁华的都市街道，偶尔会有野生的生物试图侵犯人类的领域，这时猎人们还可以利用大型



的武器来防御。换做现实世界，这些都有可能发生。

《噬神者》的故事背景是世界被神秘的神谕细胞生物毁灭，人类濒临灭亡。然而在这绝望的末世，人类终于找到了高科技的方法来打败这些神谕细胞生物。这个绝对是科幻小说中才会出现的世界，而且在高科技的背景下，又加入古代神话的内容，非常符合日本人喜欢的“剑与魔法”风格。游戏中的关卡全部都是原先人类社会遗留下来的场景。城市的街道、工厂，甚至航空母舰。另外由于正常的生物已经都灭绝了，地面上游荡的都是些神谕细胞生物，而且只有一个目的——干掉你，所以它们彼此之间并不会有什么互动。还有，这些生物的造型和攻击方式都千奇百怪。它们有的像人，可以凭空发出冲击波；有的像大战车，可以从胸部放出导弹。这一切你在亲眼看到之前都很难想象到。最强的就是人类所使用的武器“神机”，可以随时变形，远距离射击和近距离攻击通吃，是非常具有想象力的设计。还有人类的据点都是在地下，一个密闭的小空间里，充满颓废压抑的气氛。



其实看看两个游戏各自的开场动画能更好的理解其世界观。《怪物猎人》出了这么多作品，每一次开场CG都力求展现自然界中的怪物的各种生态活动，或者是人类狩猎各种怪物的战斗过程，又或者展现人类社会围绕狩猎者展开的一系列生产生活景象。动画的表现非常自然，看过之后你会很想要融入游戏中的世界，去战斗和生活。而《噬神者》的片头采用的是2D的动画，像是一般日本动画片一样的开场。一个个的展示主要角色，夸张的表现与怪物的战斗（说夸张是因为你在游戏中无法做出动画中的那种动作），最后还要留一个大大的悬念。这也预示着这游戏故事性很强。

世界观不同，意味着游戏的画面和音乐等也会有着非常明显的差别。《怪物猎人》的画面色彩一直都是十分艳丽的，对各种环境的表现也比较细腻。比如夜晚的星空、沼地的大雨、火山远处流淌的岩浆等等。游戏的背景音乐几乎都是交响乐，在没有背景音乐的时候，自然就是各种生物活动的声音传到你耳中，让人感觉整个世界生机勃勃。

《噬神者》的画面则多表现为单一的色调，场景也缺乏细节，当然这可能是因为机能的问题（因为关卡很大，



这一点后面会讨论）。比如赎罪之街那一关，因为夕阳的关系，整个画面呈现出土黄色调。而铁塔之森又是冰冷的灰色调，表现出废弃工业区的荒凉。有意思的是在那个废弃的工厂中间是一颗很大的绿树，那一点绿点缀在其中更显得整个世界的悲凉。《噬神者》的背景音乐多采用有人声的歌曲，这种做法很少见。南梦宫这么做的用意我们并不知道，但受到游戏的感染，这些歌越听越让我感受到绝望和颓废的气氛，对游戏世界观是很好的诠释。

有板有眼 vs 高速战斗

早先一些出名的动作游戏都有着华丽流畅的攻击，比如《鬼泣》《战神》之类的。《噬神者》同样如此，战斗节奏很快。然而《怪物猎人》却不同，故意把玩家攻击的节奏放慢。这也是两个游戏最明显的区别之一。

我们先来看看武器的种类。《怪物猎人》到现在一共有12种武器：大剑、太刀、片手剑、双剑、锤、狩猎笛、长枪、铳枪、轻弩、重弩、弓、剑斧（算上中弩的话有13种）。它们之间的区别不是攻击频率、攻击范围的变化那么简单，可以说每一种都有着截然不同的操作方式。当你熟悉了一种武器，能用它打败所有的怪物之后，再换用另一种武器，很可能连最弱的怪都要苦战。每种武器都意味着全新的体验。《噬神者》在这方面要欠缺一些，尽管游戏中有三种剑和三种枪可以选择。三种剑的区别相对比较大，攻击频率和攻击范围都不同，一些特殊的招式也只有使用特定的剑才能使出来。但是其大方向是不变的，三者都可以防御，都可以跳跃，都可以冲刺。你换用不熟悉的剑种类来打，最多就是杀怪的效率变低而已，不会出现无从下手的情况。而三种枪除了射速、射程以及各种属性的威力加成之外，并不存在操作上的区别。



再来说说实际的战斗情况。如果你喜欢玩动作游戏，但之前没有玩过《怪物猎人》，那么一上场你就能感觉到明显的不同。你会发现一切的节奏都是那么慢：武器平时是背在身后的，所以你才能比较快的跑动。而一旦将武器拿好开始攻击，人物移动的速度就慢下来了；各种武器又大又沉，就连轻便的片手剑攻击频率都很低，更不要说每一击造成的伤害多小了；想要进行其他动作比如喝药回复，就必须停止攻击把手里的武器重新背到背上（当然片手剑除外），然后喝个药也慢慢吞吞的最后还要摆个造型……请不要误会我是在发牢骚（我是大《怪物猎人》饭），但这种不适应几乎是所有新手都要经过的一个时期。等你适应了之后，才会觉得这种看似慢节奏的游戏其实非常有意思。一板一眼的攻击，提前猜测怪物的动作进行躲避或者反击，暂时退出战斗躲到安全地带回复……这些都是作为猎人的乐趣，而且



子弹或者弓矢发射出去。既然远距离武器只有这么几种，那么想玩出花样来就都要靠这些子弹了。

《怪物猎人》中弩所使用的子弹是可以在商店买到或者通过素材调和制作的。其种类是固定的：普通弹、贯通弹、散弹、榴弹、扩散弹等等，还有附着了属性的子弹，或者其他以辅助效果为主的子弹。这么多种类的子弹，配合各种弩，用起来是很有意思的。弓射出去的是箭，箭本身没有区别，但可以涂上特殊的药水，从而变得更强力或者有特殊效果。也能够根据弓本身的能力不同，同时发射很多箭，或者穿透怪物。但是最关键的是，你只能使用游戏中设定好的子弹和箭。

只有在节奏较慢的情况下你才有时间分析战局，考虑战术。如果你是反应超级好的高手，当我没说。

《噬神者》的卖点之一就是高速战斗，你不需要拔剑之类的动作，因为剑一直都是拔着的。而且攻击频率高，人物移动速度快，而且灵活。你可以在砍几刀之后立刻利用冲刺远离怪物的攻击范围，马上将武器神机变成枪形态，进行远距离射击。这种高频率的按键带来的快感也是不言而喻的。当然有一个问题就是你的速度快了，怪的速度也快了。如果你不是反应超级好的高手，很容易被怪打中。当然你可以尝试靠经验来猜测怪物的下一步行动，如果成功的话会带来更高的成就感。有意思的是尽管攻击速度那么高，但是角色在使用道具时也会有一个不短的停顿。也正是因为这种设定，才让你不至于发狂一样猛攻敌人。

种类繁多的子弹 vs 数不清种类的子弹

让我们接着聊武器的话题。两个游戏都有远距离攻击武器，一个是较古老的弓和弩，一个是高科技的枪炮。但不管是哪种武器，其作用都是把

《噬神者》最好玩的地方，就是子弹了。游戏中NPC贩卖的、按照既定配方合成的子弹只是很小的一部分，因为你可以DIY自己的子弹。也许你觉得某一种打中敌人就爆炸的子弹很强大，而另一种能跟踪敌人的子弹打起来又很舒服，你可以花钱把这个两个特性合到一起，做成自己的子弹（还能自己给子弹命名）。事实上游戏中提供了强大的编辑器，你可以在子弹的所有特性中选择自己喜欢的放在一起。而这些特性的种类保证让你看花眼：子弹的大小、射程、击中敌人后的表现、威力等等应有尽有。有些子弹你可能都想想不到，比如射出后在空中停留，就像地雷一样等怪物碰到就爆炸；或者第一下击中怪物后，黏在它身上然后不停的射出小子弹攻击；甚至可以射



出一个大球体阻挡怪物的前进，你躲在后面喝血回复。不同于《怪物猎人》里子弹有数量限制，这里的子弹是无限的，只是发射子弹需要消耗一个OP值，你需要通过药物或者用剑形态攻击怪物等方式来获得。而且越是强大的子弹，消耗的OP也越多。这就做到了一种平衡，不可能出现一见面乱炮轰死怪物的情况。

明白了吧，《噬神者》中枪的种类不多，因为玩法都在子弹上体现了。

公会说了算 vs 剧情说了算



两个游戏都是以任务为主导，你只能通过在据点里找某某NPC，接受了相应的任务之后，才能来到外面的世界狩猎或者杀神，否则就只能在据点里转悠。这也跟那些过关游戏有着明显的区别。

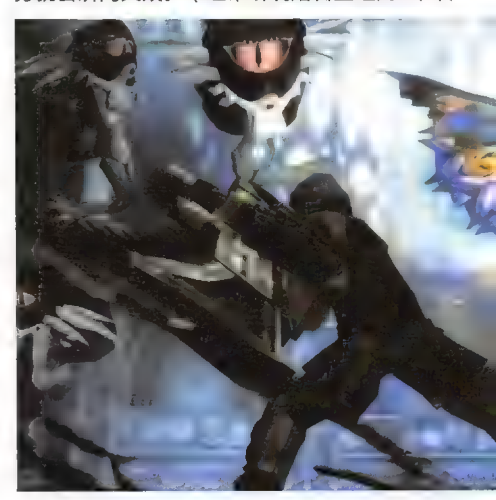
游戏流程的推进也是靠不停的接任务，完成特定的任务之后，就能接更高级的任务了。在《怪物猎人》中，这些所谓的特定任务有个名称叫做“关键任务”。在同一个等级的任务列表中，游戏本身并不会告知你那个是关键任务，但只要你完成了这些任务，其他任务不用管，也可以进入下一等级。单人模式的村长，以及多人模式的猎人公会，都是这么给你布置任务的。当然我们可以看攻略得知哪些是关键任务，然后挑着做。也可以按部就班一个一个来。

而《噬神者》的任务列表很清楚。因为游戏本身有剧情，所以根据剧情的发展会出现相应的任务。这些任务都排在某一等级列表的最上面，性子急的只选择这些任务做就好了。不过你不通过完成其他任务来打造装备，估计到了后面也过不去。

关于任务两者还有其他一些相同点和不同点。比如《怪物猎人》中的很多怪物都有所谓“亚种”，一般就是换个颜色，再换一些攻击方式和习性。游戏中会有专门的任务来狩猎这些亚种怪，而且两只亚种一起出现的任务也很多。在《噬神者》中也有类似的设定，不过不叫亚种，而是叫“堕天”。另外同种怪还会有属性的区别，它们的攻击属性和弱点属性都是不同的。任务设定中，原种和堕天种一起出现的情况不是很多，反倒是完全不相同的两只甚至三只怪同时出现的情况非常多。所以游戏到了后期也是相当的有难度。

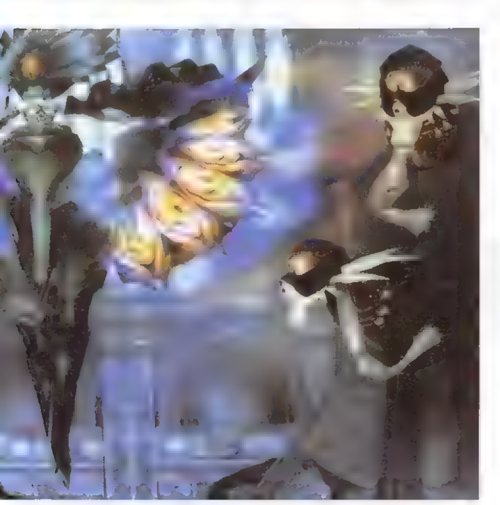
另外《怪物猎人》在任务设置中有明显的“下位”“上位”之分。下位中所有人都是从地图的据点出发，可以拿取箱子里的支给品。而上位则是参加任务的人都是随机出现在地图的某个地点，而且支给品箱子也是空的，需要一定时间之后才有。《噬神者》也有类似的情况，但是游戏中没有明确的告知哪个是上级任务（Lv5以上都算是了），在这些高级任务里，人物出场时也是打乱的随机位置。

还有，两个游戏任务失败的条件都是两个：1、超过限制时间；2、所有人累计挂3次。所谓“挂”，《怪物猎人》里俗称猫车。只要你的血空了倒地，就算猫车。3次猫车任务就失败。有强大的怪物一次性打倒3个猎人的话，那么任务就会瞬间失败。（经常听说熔岩鱼砸死3个砍



红了眼的猎人。）

而《噬神者》不是这样。游戏中你没血倒地了，会出现一个倒数计时。只要在这个时间内，有同伴过来救你，你就能爬起来继续战斗，这并不算是挂一次。只有在倒数结束后仍然没有人来救你的情况下，才算是挂，此时你传送回关卡的起点。所以如果同样出现3人同时倒地的情况，



只要剩下的一个人马上实施救援，就不会有太大的问题。当然，如果你们队伍太猛，同时4人倒地的话……（我没见过这种情况，实际如何无从得知。）

小块组合 vs 一个整的

既然说到游戏的关卡地图，就有必要详细的比较一下，因为这两个游戏在地图的设置上有相同之处，也有很大不同。相同的是相对其他传统动作游戏，两个游戏的地图都算非常小了，一个关卡就只有几个小区，很快就能走一圈。不过因为游戏主要是跟BOSS怪斗智斗勇，关卡小点就小点吧，毕竟一些细节都不错。而不同点，请看下段。

《怪物猎人》的地图分区，每一个小区都是独立的，你走到区域出口时，需要读盘才能进入与之相邻区域。而怪物通常情况下不会轻易的在各个区之间移动，所以这就引出很多有意思的情况。比如两只BOSS怪同时出现在一个区里，而讲究安全第一的玩家一般会想办法赶跑一只，或者干脆逃离这个区域等待它们自己分开。也可以在战斗中退下来，换到安全区进行吃药、磨刀等动作。



《噬神者》的地图也分区，但是这些小区都只是在地图上的一个标记而已，实际上它们是整合在一起的，也就是一张大地图。一次读盘就能走遍全图。这样对游戏的难度有着不小的影响，特别是在多个BOSS怪出现的任务中。BOSS一旦发现你，就会主动进攻，而且穷追不舍。当两只以上的BOSS怪都发现你后，想要让它们分开就太麻烦了。而且它们的行动迅速，加上游戏的视角又不是很好转动，你在集中精力打一个BOSS时，很难注意到另一个BOSS的动作，等发现时已经来不及躲了。不过在有些关卡里，这种统一的大关卡设计又有很特别的地方。比如“炼狱的地下街”，有岩浆分开了两条平行的道路，BOSS怪有可能会在这两个区之间穿梭。如果是像《怪物猎人》那样，你就要等读盘去另一个区了。实际上你只需要切换到枪形态，隔着岩浆射击就行了，BOSS很快会发现自己其实是吃亏的，主动跑回来。

孤胆猎人 vs团队作战

这个小标题其实是针对单人游戏模式说的，在《怪物猎人》系列中，单人模式一直都是只有自己一人作战，一直到P2G中才出现了战斗猫的概念。但就算是最新公布的《怪物猎人P3》，单人模式中也只能带两只猫出场，而且战斗猫的能力远远比不上一个真正的猎人。于是相对的，单人模式中的怪物能力都要比多人联机时弱一些。

而《噬神者》单人模式也可以自由选择3个NPC来协助完成任务（剧情任务一般会固定NPC），让你永远是4人战斗。虽然NPC的AI仍然比不上真人操作，但是他们能提供强有力的攻击支援。而且能让你觉得跟4人联机时一样热闹，至少看起来是这样。其实怪的能力并不会因为你少带一个NPC而减弱，所以带齐3个NPC出战是必要的。除非你是前面所说的“反应超级好的高手”。



海都阿莫罗德，这是一个充满传说的地方。“一个技术发达、繁荣昌盛的巨大国家在100年前突然沉没于海底……”这个传说吸引了大量的冒险者前来，他们都是为了挑战海底迷宫，但到现在为止能够探究到海底迷宫秘密的人一个也没有。现在，就让我们进入迷宫，来挑战这谜之遗迹。为了得到财富和名声，乘船向海都阿莫罗德进发。



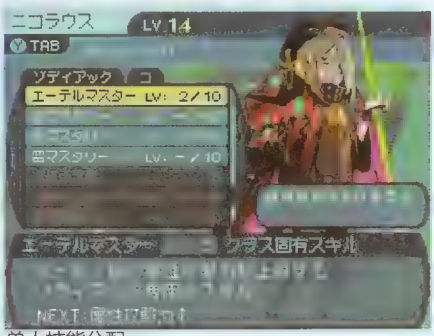
角色相关

★各属性值解说

简称	影响的内容
STR	通常攻击和物理攻击技能的威力
TEC	回复/攻击魔法的回复/伤害量补正；属性防御力
VIT	物理防御力
AGI	各种攻击的命中和回避率；逃走成功率
LUC	对相当多的要素有着影响力

★技能分配

新人就会有3点技能点数，以后每升1级也会增加1点。技能点要在菜单中选择CUSTOM，然后选择スキル进入角色的技能分配菜单。注意这里按Y键可以切换到通用技能。而CUSTOM里的另一个选项リミット是极限技能的分配菜单。



单人技能分配



极限技能的分配

★兼职

当游戏进行到兼职意味着一个角色除了自身职业的技能之外，还可以学习另一个职业的技能。这样就能够形成100多种不同性能的角色。只要学习兼职的“マスタリー”系技能，就能使用了一些主职业本不能使用的武器。打倒第二阶层的BOSS之后，就能够选择第二职业了。

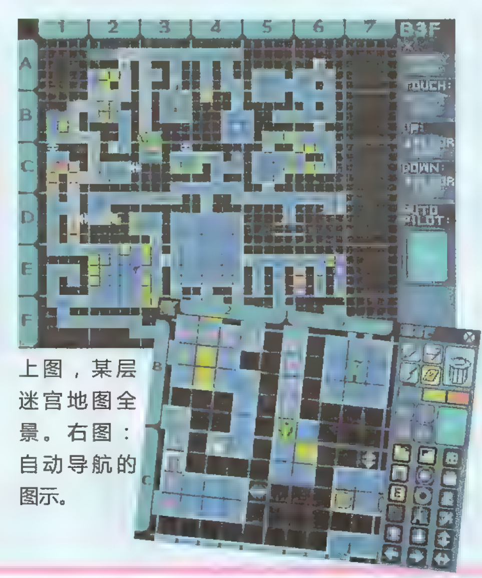


海盗也可以学会忍者技能

迷宫冒险相关

★制作地图

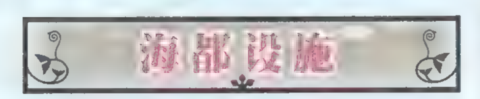
使用触控笔在下屏绘制迷宫地图是系列的特色。地图的绘制没有要求，你可以自由的选择各种图标来表示迷宫中的事物。本作新加入了“Auto Pilot”自动导航功能，在地图上摆放专用的箭头图标，然后按下自动导航按钮，就可以自动按照既定路线行走了。自动导航过程中你可以随时手动改变路线或进入菜单，非常方便。



上图，某层迷宫地图全景。右图：自动导航的图示。

★多周目游戏

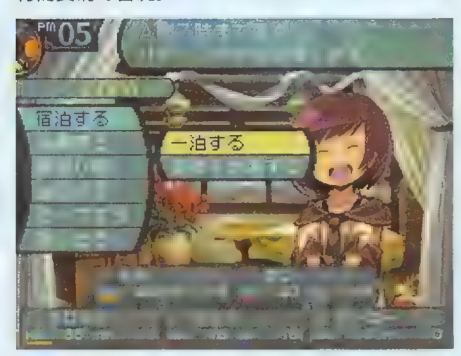
从本作开始通关后可以继承一些要素重新开始游戏了。继承的内容包括迷宫地图，角色等级和装备品，各种道具和钱也保留下来。重要道具中各种技能书和铁匠锤子会保留。隐藏角色解禁所需道具会保留，二周目的时候选择另一条路线就能同时解禁两个隐藏职业了。此外会继承的内容还有：内皮尔商会的商品，支线任务的完成情况，公会名称和船的名称，还有迷宫内已经开过的箱子。不会继承的东西有：主线任务完成情况，密道。以随时手动改变路线或进入菜单，非常方便。



海都设施

★アーマンの宿

欢迎光临，冒险者。这里是阿曼旅店。大家可以在这里休息或者住宿，受伤的话也可以来治疗。有需要请尽管说。



宿泊する	休息到指定时间，回复全部HP和TP，等级越高花费越高。
治療する	战斗不能和石化回复，等级越高花费越高。
預かり所	保管道具，1个收费100en。“壜の中の手紙”任务后半价。
セーブする	保存游戏记录。

★ネイピア商会

什么嘛……没见过你们哦。你们也是为了钱来这里的吧？新人冒险者。嗯，这里是内皮尔商会，专卖武器、防具和冒险必备的道具。肯花钱的话谁都欢迎来啦，顾客是上帝嘛。别光看啊，随便买点什么吧。



商品を買う	买道具。
持ち物を売る	卖道具。
鍛冶をする	给有空槽的装备加入新的属性。
装備を変える	变更角色装备。

★羽ばたく蝶亭

欢迎光临。恩？没见过的新面孔啊。新人冒险者吗？欢迎来到蝴蝶酒吧！我是这里的妈妈桑！从元老院的婆婆那里获得的任务完成的话，这里也有任务可以做……。哎呀，总之请先喝酒聊天吧。

クエストを受ける	接受支线任务。
クエストを報告する	报告已完成的支线任务。
情報収集する	跟酒吧的人对话获得情报。

★冒険者ギルド

来了啊，新人冒险者。这里是海都唯一的冒险者公会，这个城市里所有的冒险者都归我管辖。

冒険者の登録	制作新的角色，最多30人。
冒険者の管理	引退、修养、抹消、名字变更。
編成と並べ替え	编辑出场队员。

引退	Lv30以上的角色可以引退，之后可以建立一个能力稍高的新角色。
修养	等级下降5，剩下的技能点数可以重新自由分配。
抹消	删除角色，此角色身上的装备也一同消失。
名字变更	角色改名，需要1000en。

★インバーの港

各位，这里是因弗港，是这个从前繁荣的海都最大的贸易港。但是百年前的大异变让周围的地形有很大变化，结果全部的交易都终止了。希望各位能帮我们完成海图，为航海活动的复苏而努力。



航海に出る	选择食物和航海辅助道具，准备出海。
大航海クエスト	进行特有的大航海任务，可以5人联机。
交易する	联机交易道具，交换公会卡。
航海図鑑に登録	登录航海时发现的物品图鉴。

★ロード元老院

……你们呐，远方来的人。也是被世界树迷宫传说吸引来到海都的冒险者吗？这里是海都阿莫罗德的统治机关，元老院的议事堂。我是元老院的第一人，也是管理你们冒险者的人。

ミッションの受領	接受主线任务。
ミッションの報告	报告完成的主线任务。
海都図鑑に登録	登录各种敌人、道具图鉴。

通用技能

●HPブースト

自身HP最大值上升

Lv	1	2	3	4	5
上升率	110%	113%	116%	119%	122%

Lv	6	7	8	9	10
上升率	125%	130%	135%	140%	148%

●TPブースト

自身TP最大值上升

Lv	1	2	3	4	5
上升率	110%	113%	116%	119%	122%

Lv	6	7	8	9	10
上升率	125%	130%	135%	140%	148%

●応急手当

我方1人HP回复，只能在非战斗状态菜单中选择使用。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	2	2	2	4	4
回复量	10	15	20	45	50

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	4	8	8	8	8
回复量	55	120	130	140	150

●聞きかじりの経験

我方1人HP回复，只能在非战斗状态菜单中选择使用。

●伐採/採掘/採取

对应的采集点采集木材/矿石/花草的次数。



极限技能

名称	人数	效果	必要道具
クロススラッシュ	2	回合开始时敌1体强力斩攻击。	十字斬の口伝書
決死の覚悟	1	回合开始时战斗中出现1次致命一击的情况也能保留1点HP。	覚悟の勧め
突撃陣形	2	回合开始时5回合内我方全体攻击力上升。	戦術書・攻之巻
無明剣	3	回合开始时敌全体随机3次突攻击。	三段突の口伝書
守護陣形	2	回合开始时5回合间我方全体防御力上升。	戦術書・防之巻
武息	1	回合终了是自身HP完全回复。	武息の修行書
必殺陣形	2	回合开始时5回合间我方全体100%暴击。	戦術書・殺之巻
イージスの護り	3	回合开始时这一回合中的所有攻击我方的物理攻击无效化。	護衛術・1
業火	2	回合终了时敌全体随机强力炎攻击	煉獄の禁書
風魔陣形	2	回合开始时5回合间我方全体回避率上升。	戦術書・風之巻
絶対零度	2	回合终了时敌全体随机强力冰攻击。	氷晶の禁書
イージスの護りII	3	回合开始时这一回合中的所有攻击我方的属性攻击无效化。	護衛術・II
サングレイザー	4	回合开始时敌1体强力无属性攻击。	外典・創世の黙示録
介護陣形	3	回合开始时5回合内我方全体HP和异常状态回复。	戦術書・介護之巻
渦雷	2	回合终了时敌全体随机强力雷攻击。	万雷の禁書
イージスの盾	4	回合开始时这一回合中的所有攻击我方的攻击无效化。	護衛術・真
クインテセンス	5	回合终了时对敌全体强力无属性攻击	深淵宇宙理論原書
スターバスター	5	回合开始时敌1体强力坏攻击。	鉄拳星砕の法
幸運のハンマー	1	回合终了时对敌1体坏攻击，如果击倒敌人的话可以让它掉落所有能掉落的道具。	フォルトゥナの護書
ウロボロスの盾	4	回合开始时这一回合中全体队员全攻击吸收。	永劫回帰の思想書
イモータル	3	回合终了时我方全体的所有状态完全回复。	生命賛歌の祝詞

职业技能



王子/公主 プリンス/プリンセス

其王族的身份，对同伴的士气有着极大的鼓舞作用，其支援技能最多最丰富。同时，在穿上铠甲之后，站在队伍前列迎敌也没有问题，属于攻守平衡的优秀职业。



●王家の血

强化自身时能恢复TP。

Lv	1	2	3	4	5
回复量	1	2	3	4	5

Lv	6	7	8	9	10
回复量	6	7	8	9	10

走强化辅助路线的时候会有用，其他情况下这个并不是很实用的技能。

●ロイヤルベール

回合结束时如果自身HP是满的，则可以回复全体队友的HP。

Lv	1	2	3	4	5
回复量	4	7	10	14	18

Lv	6	7	8	9	10
回复量	22	28	34	40	46

游戏的初期非常有用，将王子/公主安排在后排的话，几乎每回合都能回复全员HP。不过随着往后敌人攻击力的增强，最高46的回复量还是嫌少了。如果你队伍里有多个王子/公主，他们的这个技能效果可以累加。（比如两个Lv10的公主，每回合可回复92HP。）

●王者の凱歌

战斗结束时如果自身存活，则可以回复全体队员的HP。需要前置技能ロイヤルベ　ルLv5。

Lv	1	2	3	4	5
回复量	10	14	18	22	26

Lv	6	7	8	9	10
回复量	32	38	44	50	60

这个技能和ロイヤルベール可以进一步的加强回复能力，对长时间战斗有一定的帮助。同样的，游戏流程越往后实用度越低。

●キングスマーチ

唱着进行曲前进，在迷宫里每走一步都能回复我方全体队员的HP。需要前置技能王者の　歌Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
回复量	1	2	3	4	5

Lv	6	7	8	9	10
回复量	6	7	8	9	10

这是个很有意思的技能，因为队伍在迷宫层与层之间转换时，遇敌的计量表会重置，所以可以通过反复上下层来安全的回复HP。如果将此技能升到Lv10，走过那些会造成损伤的地面时也不会减少HP了，因为加减HP的量正好相抵。

●王たる証

自身的强化效果消失时回复TP。

Lv	1	2	3	4	5
回复量	3	4	5	6	7

Lv	6	7	8	9	10
回复量	8	9	10	11	12

多个强化效果同时解除时只按1个计算。

●攻撃の号令

我方1列队员物理攻击力上升3回合。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	3	4	5	6	7
伤害修正	120%	122%	124%	127%	130%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	12	13	14	15	16
伤害修正	133%	136%	139%	142%	145%

注意这个技能只增加物理攻击力，占星师的魔法不算在内。

●防御の号令

我方1列队员物理防御力上升3回合。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	8	8	9	10	11
伤害修正	80%	78%	76%	73%	70%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	12	13	14	15	16
伤害修正	67%	64%	61%	58%	55%

从上面的详细数值就能看出，这个技能并不是增加防御力本身，而是降低所受的伤害值。Lv10时受到的伤害能减少一半左右。

●ファイアアームズ/フリーズアームズ/ショックアームズ

3回合内我方1个队员受到的炎/冰/雷属性伤害减轻。通常攻击附加炎/冰/雷属性。需要前置技能攻撃の号令Lv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	8	9	9	10	10

能给通常攻击附加炎/冰/雷属性非常有用，配合物理攻击系职业攻击怪物弱点能造成大量伤害。相对的减轻各种属性的伤害倒是次要的了，实用性不高。建议只加一点出属性攻击即可。

●エミットウェポン

释放所持武器附带的属性，对敌全体造成属性伤害。需要前置技能攻撃の号令Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	12	13	14	15

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	16	17	18	19	20

攻击力跟使用该武器的角色的物理攻击力有关。用上面“アームズ”系技能或各种道具附加给武器的属性可以发动这个技能，但是铁匠给锻造上去的属性不算。

●リセットウェポン

解除一个敌人的强化状态，并给予其无属性的伤害。需要前置技能攻撃の号令Lv5、防御の号令Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	12	13	13	14
伤害修正					

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	14	15	15	16	16
伤害修正					-

这个技能是在解除敌人强化效果的同时附加无属性伤害，也就是说对于通常状态的敌人是不能造成无属性伤害的。其威力是根据使用者的TEC值变化的，跟物理攻击力没有关系，就算是站在后排也能造成100%的伤害。打一些BOSS级的怪物时这招很有用，而且其两个需要前置技能都很有用，所以这一招实用性不错。

●予防の号令

3回合内我方1列队员提高防御1次异常状态的几率。需要前置技能防御の号令Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	10	8	6	4

只要我方遭受到一次异常状态的攻击，不管结果如何这个技能的效果都会消失。

●覇気の号令

3回合内我方1列队员的最大HP上升。需要前置技能防御の号令Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8
增加量	30%	33%	36%	39%	43%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	8	9	9	10	10
增加量	47%	51%	55%	60%	70%

这个技能只增加HP最大值，HP需要另外回复。游戏初期只需加1点就能起到不错的效果，后期打算提升这个技能等级时建议估算下队伍的回复能力，不然最大HP上去了却来不及加满也没什么用。

●庇護の号令

3回合内我方1列队员的最大HP上升。需要前置技能防御の号令Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8
TEC补正率	105%	120%	135%	150%	165%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	8	9	9	10	10
TEC补正率	180%	195%	210%	225%	240%

3回合内我方1列队员在回合结束时回复HP。需要前置技能覇気の号令Lv5。回复量跟使用者的TEC有很大关系，以王子/公主作为第二职业的僧侣和占星师使用这个技能不错。

●エクスチェンジ

我方1人的强化效果全部解除，并回复他的HP。需要前置技能王たる証Lv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	4	5	5	6

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	8

回复量大概是使用者的TECx5。

●リニューライフ

我方1人的弱体效果全部解除，并回复他的TP。需要前置技能王たる証Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	8	8	9	9	10

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	10	11	11	12	12

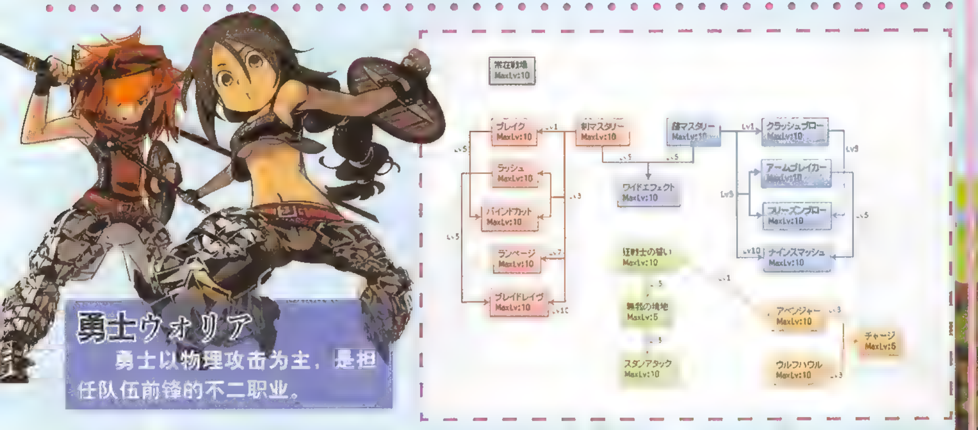
作为弱体效果恢复的手段很实用，Lv1就有不错的效果。

●クイックオーダー

让指定的同伴在这回合第一个行动。需要前置技能王たる証Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	10	8	6	4

肯定在第一个发动，如果需要频繁的使用最好升满，节约TP。



●常在战场

物理攻击力上升，勇士专用技能。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	104%	106%	108%	110%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	113%	116%	119%	122%	125%

物理攻击力上升，勇士的各种技能和普通攻击的威力都将提升，是非常有用的技能。建议升到Lv10。

●剣マスタリー

习得剑技能的必要需要前置技能，剑的通常攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	103%	104%	105%	106%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	107%	108%	109%	110%	111%

与"常在战场"不同，这个仅仅对通常攻击有效，不会增加勇士各种技能所造成的伤害。如果不打算出某些高级技能，就没必要提升这个的等级。

●槌マスタリー

习得锤技能的必要需要前置技能，锤的通常攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	104%	106%	108%	110%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	113%	116%	119%	122%	125%

同"剣マスタリー"。

●スタンアタック

通常攻击时有一定几率对敌造成晕眩效果。需要前置技能無我の境地Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
发动率	20%	23%	27%	31%	35%

Lv	6	7	8	9	10
发动率	39%	43%	47%	51%	55%

造成晕眩的几率比较高，打起来很舒服。让一些AGI高的职业兼职学习这个技能，能在敌人攻击前先晕眩它，效果更好。

●ワイドエフェクト

对1个敌人使用攻击技能时，一定几率同时对它两侧的敌人造成伤害。需要前置技能剣マスタリーLv5、鎚マスタリーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
发动率	30%	32%	34%	36%	38%

Lv	6	7	8	9	10
发动率	42%	46%	50%	55%	60%

攻击技能TP消耗较低的职业比如忍者兼职学习这个技能很实用。一些极限技能也能发动效果。

●アベンジャー

化悲痛为力量的技能。我方队员在战斗不能时，回复HP。需要前置技能狂戦士の誓いLv1。

Lv	1	2	3	4	5
HP回复量	50	60	70	80	90

Lv	6	7	8	9	10
HP回复量	100	120	140	160	200

HP回复量是固定的，忍者放出的假人倒下时也会回复。

●ブレイク

剑：对敌1体实施斩攻击。需要前置技能剣マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	1	4	5	5	6
攻击力倍率	130%	132%	134%	136%	138%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	8
攻击力倍率	143%	148%	153%	158%	165%

初期非常实用的技能。

●ラッシュ

剑：快速杀入敌阵，随机选择敌人实施斩攻击。需要前置技能剣マスタリーLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	7	7	8	8	9
攻击力倍率	105%	108%	111%	114%	117%
攻击次数	2-3	2-3	2-4	2-4	2-4

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	9	10	10	11	12
攻击力倍率	120%	123%	127%	131%	135%
攻击次数	2 5	2-5	2-5	2 6	3-6

敌全体范围内随机选择敌人攻击，但不会攻击同一敌人多次。

●バインドカット

剑：对敌1体实施强力的斩攻击。如果对手处于封印状态则威力还会上升。需要前置技能 マスタリ **Lv3**、ブレイク**Lv5。**

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	8	8	9	9	10
攻击力倍率	140%	143%	146%	149%	152%
上升时	200%	204%	208%	212%	216%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	10	11	11	12	12
攻击力倍率	155%	160%	165%	170%	175%
上升时	220%	225%	230%	235%	240%

配合封印状态攻击力确实不错，可以和擅长封印攻击的忍者配合。但是打普通状态的敌人就不如“ブレイク”实用。

●ランページ

剑：杀入敌阵乱砍，对敌全体实施斩攻击。需要前置技能剣マスタリーLv7。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	12	13	13	14
攻击力倍率	110%	113%	116%	119%	122%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	14	15	16	17	18
攻击力倍率	125%	128%	131%	135%	140%

●ブレイドレイヴ

剑：高速挥剑，连续的对敌全体进行随机次数的斩攻击。需要前置技能剣マスタリーLv10、ラッシュLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	13	14	15	17	18
攻击力倍率	80%	82%	84%	84%	86%
攻击次数	3	3	3	3-4	3-4

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	19	22	23	24	27
攻击力倍率	88%	88%	90%	92%	95%
攻击次数	3 4	3-5	3-5	3-5	4-5

攻击次数多且稳定，造成的总伤害值较高。但是TP消耗较多。

●クラッシュブロー

锤：对敌1体的头部实施坏攻击。一定几率造成其混乱效果。需要前置技能鎚マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	4	5	5	6
攻击力倍率	135%	137%	139%	141%	143%
混乱成功率	25%	27%	29%	31%	34%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	8
攻击力倍率	145%	147%	149%	152%	155%
混乱成功率	37%	40%	43%	46%	50%

倍率提升幅度看似较小，其实因为锤子一般攻击力都很高，所以这个技能的实际效果不错。

●アームブレイカー

锤：对敌1体的腕部实施坏攻击。一定几率造成其腕封效果。需要前置技能鎚マスタリーLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8
攻击力倍率	150%	152%	154%	156%	158%
腕封成功率	40%	42%	44%	46%	48%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	8	9	9	10	10
攻击力倍率	160%	166%	172%	178%	185%
腕封成功率	50%	52%	54%	56%	60%

腕封成功率很高，实用性能不错。Lv10时对付耐性很高的FOE也能有不错的效果。

●フリーズンブロー

锤：使用附加冷气的锤子攻击敌人。同时进行坏和冰两种属性的攻击。需要前置技能鎚マスタリーLv3、クラッシュブローLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	8	8	9	9	10
攻击力倍率	150%	155%	160%	165%	170%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	10	11	11	12	12
攻击力倍率	175%	180%	185%	190%	200%

两种属性并存，碰到有一种属性耐性的怪也能有75%的伤害输出。

●ナインスマッシュ

锤：高速不间断的对敌1体实施毁灭性的坏攻击。需要前置技能鎚マスタリーLv10、アームブレイカーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	10	11	12	14	15
攻击力倍率	80%	82%	84%	84%	86%
攻击次数	2-5	2-5	2 5	2-6	2 6

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	17	18	20	22	25
攻击力倍率	86%	88%	88%	90%	90%
攻击次数	3-7	3 7	2 8	2-8	2 9

这一招非常看人品，虽然攻击力高，但是命中率较低，攻击次数浮动也大。Lv10和Lv9的区别就是最大攻击次数多1个，一般升到Lv9就可以了。如果还想保险一点，可以只升到Lv7，因为Lv7的最小攻击次数有3次。这一招配合“ワイドエフェクト”能有效的攻击其他敌人。

●狂戦士の誓い

狂戦士の誓い

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	2	2	2	2	2
消费HP	30%	35%	45%	50%	55%
攻击力倍率	130%	136%	142%	148%	154%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	2	2	2	2	2
消费HP	60%	65%	70%	80%	90%
攻击力倍率	160%	167%	174%	182%	190%

消耗的HP比例是指的当前的HP，而不是最大HP。要安心的使用这招，队伍中要有强力的回复队员才行。

●無我の境地

战斗时注意力高度集中，3回合内自身异常状态无效。需要前置技能狂戦士の誓いLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	10	8	6	3

●チャージ

为了积蓄力量待机，下回合物理攻击伤害上升。需要前置技能アベンジャーLv3、ウルフハウルLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	10	8	6	3

只要是物理属性，任何攻击的威力都会提升。

●ウルフハウル

降低敌全体的防御力4回合。对异常状态下的敌人效果更大。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	7	7	7	8	8
伤害倍率	110%	111%	111%	112%	112%
状态异常时	126%	129%	132%	135%	138%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	8	8	9	9	10
伤害倍率	113%	113%	114%	114%	115%
状态异常时	141%	144%	147%	151%	155%

其实从这一技能的效果来看，应该是“增加敌人受到的伤害值”，而且物理攻击和魔法攻击都有效。

重装步兵ファランクス

在队伍中的主要作用是防守、守护队友，各种技能也是以防御为主。配合长枪也能对敌人造成不错的伤害，放在队伍前后排都可以。

●アベンジャー

自身受到的物理攻击减轻，重装步兵专用。

Lv	1	2	3	4	5
减轻率	10%	13%	16%	19%	21%

Lv	6	7	8	9	10
减轻率	24%	28%	32%	36%	40%

敌人的物理攻击伤害减轻。

●盾マスタリー

习得盾技能的必要需要前置技能，盾装备时物理伤害减轻。

Lv	1	2	3	4	5
防御倍率	101%	102%	103%	104%	105%

Lv	6	7	8	9	10
防御倍率	106%	107%	108%	109%	110%

敌人的物理攻击伤害减轻，王子/公主和重装步兵之外的其他职业在兼职时习得Lv1就能够装备盾牌了。

●槍マスタリー

习得枪技能的必要需要前置技能，枪的通常攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击倍率	102%	103%	104%	105%	106%

Lv	6	7	8	9	10
攻击倍率	107%	108%	109%	110%	111%

●ガードヒール

防御时回复自身的HP。需要前置技能リバイブLv3。

Lv	1	2	3	4	5
HP回复量	10	15	20	25	30

Lv	6	7	8	9	10
HP回复量	35	40	45	50	60

在指令菜单里选择DEFENCE才会回复HP，各种盾技能防御时不算。

●パリィ

遭受物理攻击的时候，有一定几率使得伤害无效。需要前置技能挑発Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
发动率	4%	7%	10%	14%	18%

●マテリアルパリィ

遭受属性攻击的时候，有一定几率使得伤害无效。需要前置技能挑発Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
发动率	4%	7%	10%	14%	18%

●ラインガード

盾：我方1列队员物理伤害减轻。如果自身在这1列中效果更好。需要前置技能盾マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	3	3	4	4	5

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	5	6	6	7	9

●ファイアガード/フリーズガード/ショックガード

盾：我方全员的炎/冰/雷属性伤害减轻。需要前置技能盾マスタリーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	4	5	5	6

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	12

到Lv10的时候炎/冰/雷属性攻击将完全无效，各种封印和异常状态的追加效果也无效。Lv9和Lv10的效果相差较大，建议升到Lv10。

●ディバイドガード

盾：使用的这一回合内，替我方1人承受攻击伤害。需要前置技能盾マスタリーLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	4	5	5	6

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	8

到Lv10的时候炎/冰/雷属性攻击将完全无效，各种封印和异常状态的追加效果也无效。Lv9和Lv10的效果相差较大，建议升到Lv10。

●オーバーガード

盾：这一回合中，指定的我方队员在受到自身HP以上的攻击时，攻击无效。需要前置技能盾マスタリーLv8、决死の防壁Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	18	15	12	9	6

比如重装步兵此时HP100，那么指定的对象受到100以上的伤害时，伤害变成0。最有效使用这一技能的方法是配合隐藏职业将军的技能“一騎当千”。

●チェンジステップ

枪：对敌1体实施突攻击，然后移动到队伍的另一列。需要前置技能槍マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	5	6	6	7
攻击力倍率	110%	113%	116%	122%	128%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	7	8	8	9	9
攻击力倍率	136%	142%	148%	154%	160%

如果碰到无法移动的情况（比如忍者分身和兽王召唤占据了空位），则不会移动。

●ブリッツリッター

枪：高速的闪电突进攻击敌1体。同时进行突和雷两

种属性的攻击。需要前置技能槍マスタリーLv4。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	7	7	8	8	9
攻击力倍率	120%	127%	134%	141%	148%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	9	10	10	11	11
攻击力倍率	155%	162%	169%	177%	185%

●ロングストライド

枪：大力前冲，贯穿敌全体的突攻击。如果自身在队伍后列的话威力更大。需要前置技能槍マスタリーLv7、チェンジステップLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	5	6	6	7
攻击力倍率（前列）	70%	74%	78%	82%	86%
攻击力倍率（后列）	150%	153%	156%	159%	162%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	7	8	8	9	9
攻击力倍率（前列）	90%	95%	100%	105%	110%
攻击力倍率（后列）	165%	168%	172%	176%	180%

在前列使用这技能几乎是浪费TP，所以只推荐在后列使用。如果想让重装步兵使用这一技能作为主力攻击，应该一开始就将其配置在后列。前列“チェンジステップ”接后列“ロングストライド”想起来是很帅，但是显然不如直接后列“ロングストライド”好。

●リバイブ

恢复自身的封印和异常状态。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	12	10	8	6	4

建议不要在这个技能上浪费太多点数，真需要恢复时使用道具或武僧的技能比较好。

●決死の防壁

牺牲HP，3回合内减轻自身受到的物理伤害。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	5	6	6	7
消费HP	50%	50%	50%	50%	50%
减低率	40%	43%	46%	49%	52%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	7	8	8	9	10
消费HP	50%	50%	50%	50%	50%
减低率	55%	58%	62%	66%	70%

这里牺牲的HP是指最大HP的一半，如果现有的HP不够50%的话，HP会只剩下1。

●挑発

3回合内吸引敌人的攻击。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	3	3	4	4	5

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	5	6	6	7	7

发动技能后马上生效，加上之后的3个回合，可以效果持续4个回合。另外只能吸引敌人的单体攻击，如果敌人发动范围攻击的话这个技能就无效了。

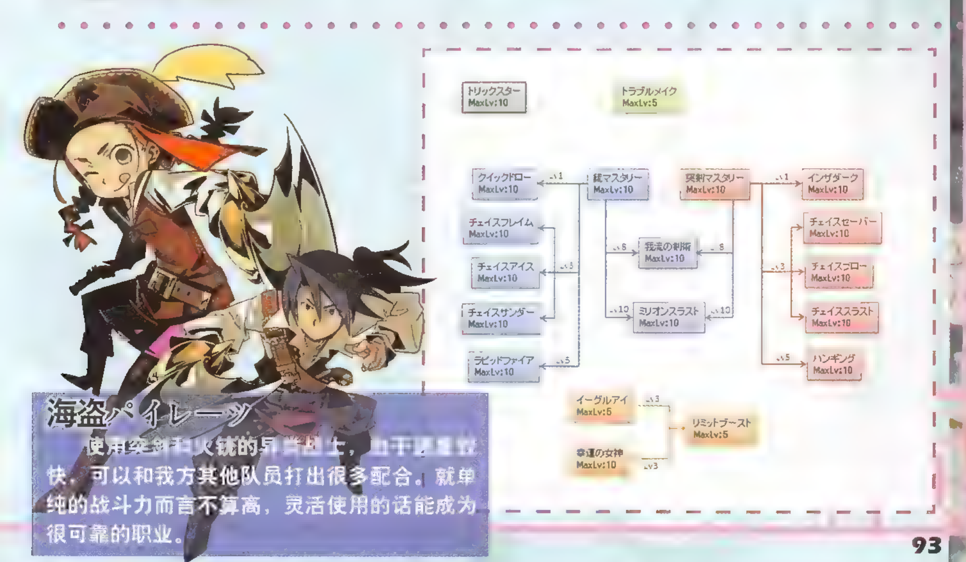
●警戒行進

警戒行进，一定步数内遇敌率降低。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	7	8	9	10

步数	30	40	50	60	80
遇敌率	60%	55%	50%	40%	30%

遇敌计量表上升速度降低，即使周围的怪物比队伍的平均等级要高，也有很好的效果。



海盗パイレーツ

使用突剑和火铳的异国战士，由于速度快，可以和我方其他队员打出很多配合。就单纯的战斗力而言不算高，灵活使用的话能成为很可靠的职业。

●トリックスター

战斗中使用攻击技能可以回复TP，海盗专用技能。

Lv	1	2	3	4	5
TP回复值	1	2	3	4	5

Lv	6	7	8	9	10
TP回复值	6	7	8	9	10

使用攻击系的极限技能时也可以回复TP。兼职勇士利用“ワイドエフェクト”击中多个敌人时，TP也会多次回复。注意各种追击技能是不会回复TP的。

●突剣マスタリー

习得突剑技能的必要需要前置技能，突剑的通常攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	103%	104%	105%	106%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	107%	108%	109%	110%	111%

和下面的“銃マスタリー”一样，只建议作为前置技能加点。如果不想出某些高级技能，这两个技能一点也不要多加。

●銃マスタリー

习得铳技能的必要需要前置技能，铳的通常攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	103%	104%	105%	106%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	107%	108%	109%	110%	111%

●我流の剣術

通常攻击时一定几率实施多次攻击。需要前置技能突剣マスタリーLv8、銃マスタリーLv8。

Lv	1	2	3	4	5
发[illegible]	10%	13%	16%	19%	21%
攻击次数	2	2	2	2	2

Lv	6	7	8	9	10
发[illegible]	24%	27%	30%	33%	36%
攻击次数	2	2	2 3	2 3	2 4

连击途中如果击倒敌人，会转而向另一个敌人攻击。

●幸運の女神

看清敌人的弱点，通常攻击时暴击率上升。

Lv	1	2	3	4	5
增加比率	5%	6%	7%	8%	10%

Lv	6	7	8	9	10
增加比率	12%	14%	16%	18%	20%

配合通常攻击频率很高的职业比如勇士、巨弩、将军等职业使用效果非常好。

●リミットブースト

自身的极限技能槽积蓄速度加快。需要前置技能幸運の女神Lv3、イーグルアイLv3。

Lv	1	2	3	4	5
增加量	2	4	6	8	10

很多极限技能都相当强力，所以这个技能也很实用。再配合“我流の剣術”，可以很快的蓄满极限技能槽。

●インザダーク

突剑：对敌1体的眼睛实施突攻击。一定几率导致盲目效果。前置技能需要突剣マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消[illegible]	6	6	7	7	8
攻击力倍率	110%	114%	118%	122%	126%
盲目成功率	33%	36%	39%	42%	45%

Lv	6	7	8	9	10
消[illegible]	8	9	10	11	12
攻击力倍率	130%	138%	146%	155%	165%
盲目成功率	48%	51%	54%	57%	60%

不用太考虑其攻击力的加成，重点应该放在盲目成功率上。所以要么直接升到Lv10，要么只加1点，配合“トリックスター”来回复TP。

●チェイスセーバー/チェイスブロー/チェイススラスト

突剑：我方使用斩/坏/突攻击之后，使用突剑进行追击。需要前置技能突剣マスタリーLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	9	10	11	12	13

第一次反击发动率100%，之后发动率慢慢减小。Lv10的攻击力在170%左右。

●ハンギング

突剑：对敌1体头部实施突攻击。一定几率造成头封效果。需要前置技能突剣マスタリーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消[illegible]	8	9	10	11	12
攻击力倍率	160%	165%	170%	175%	185%
头封成功率	33%	36%	39%	42%	45%

Lv	6	7	8	9	10
消[illegible]	13	14	15	16	17
攻击力倍率	198%	211%	224%	237%	250%
头封成功率	48%	51%	54%	57%	60%

序盘可以升到Lv3配合“トリックスター”来当替代普通攻击。

●クイックドロー

铳：快速拔枪，回合开始时随机对敌人实施突攻击。需要前置技能銃マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	5	6	7	8
攻击力倍率	70%	72%	72%	74%	76%
攻击次数	2	2	2 3	2-3	2 3

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	9	10	11	12	14
攻击力倍率	76%	78%	80%	82%	82%
攻击次数	2-4	2-4	2-4	2-4	2-5

完全的随机攻击，可能多次打到同一个敌人。升到Lv7可以配合“トリックスター”来替代普通攻击。不过攻击力倍率稍差，在没有强力武器的初期只加1点，配合“トリックスター”回复TP也不错。还有因为完全随机选择敌人的关系，让敌人睡眠各个击破的战术就不能使用了。

●チェイスフレイム/チェイスアイス/チェイスサンダー

铳：我方使用炎/冰/雷攻击之后，使用铳进行追击。需要前置技能銃マスタリーLv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8
攻击力倍率		-	-	-	

Lv	6	7	8	9	10
发动TP	9	10	11	12	13
攻击力倍率	-	-		-	150%

基本跟突剑系的追击技能类似。各种有属性的武器攻击或者使用属性道具都能追击。

●ラピッドファイア

铳：对敌1体实施3连突攻击。需要前置技能銃マスタリーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	10	10	11	11	12
攻击力倍率	60%	63%	66%	69%	73%

Lv	6	7	8	9	10
发动TP	12	13	14	15	16
攻击力倍率	77%	84%	91%	98%	105%

比较实用的技能，从Lv7开始再往上每一级提升的威力更多，使铳的话建议加满。注意3连击的每一击都有可能miss。

●ミリオンスラスト

突剑/铳：敌全体随机突攻击。自己速度越高，攻击力越高。需要前置技能突剣マスタリーLv10、銃マスタリーLv10。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	19	20	21	26	27
攻击力倍率	110%	113%	117%	121%	125%
攻击次数	1 2	1 2	1 2	1 3	1-3

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	28	29	30	31	32
攻击力倍率	129%	133%	137%	141%	145%
攻击次数	1-3	1 3	1-3	1 3	1-3

完全的随机攻击，可能多次打到同一个敌人。另外除了上面列表里给出的攻击力倍率，还要加上使用者的AGIx3%。让AGI最高的忍者兼职使用这一招，理论上可以造成普通攻击12倍以上的伤害。

●イーグルアイ

3回合间敌1体防御力下降。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	6	7	8	9
伤害补正	110%	115%	120%	125%	135%

这一技能还可以打消敌人的防御力上升状态，可以加1点来对付能加防御力的敌人。

●トラブルメイク

一定步数内遇敌率上升。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	3	3	3	3	3
步数	30	35	40	45	50

想要练级或者收集怪物掉落的道具时最好用的技能。



忍者シノビ

速度飞快，擅长利用敌人异常状态的攻击。在前列能攻击，后列能配合队友，用法很丰富的角色。

●煙りの末

消费TP减少，站在后列攻击力也不会降低，忍者专用技能。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP减少值	0	1	2	3	4

Lv	6	7	8	9	10
消费TP减少值	5	6	7	8	9

这个属于忍者必修的技能，建议配合其他技能慢慢提升这个技能。最低消费TP为1。

●短剣マスタリー

习得短剑技能的必要需要前置技能，短剑的通常攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	103%	104%	105%	106%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	107%	108%	109%	110%	111%

建议以习得某项技能为目的来提升这个技能，否则不要多加。另外游戏中好的短剑比较难获得。

●潜伏

基本回避率上升。

Lv	1	2	3	4	5
回避上升率	10%	12%	14%	17%	20%

Lv	6	7	8	9	10
回避上升率	23%	26%	29%	32%	35%

由于忍者耐力较低，觉得不安全的话可以适当加几点这个技能。即使加满，对付FOE或者BOSS等怪物时回避率仍显不够。

●軽業

回避敌人攻击时回复TP。需要前置技能忍法 猿飛Lv3、忍法 雲隠Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
TP回复量	2	4	6	8	10

Lv	6	7	8	9	10
TP回复量	12	14	16	18	20

要配合“潜伏”技能使用才有较好的效果。

●首切

通常攻击时一定几率对敌发动即死攻击。需要前置技能忍法 水　Lv3、忍法 撒菱Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
即死成功率	7%	8%	9%	10%	11%

Lv	6	7	8	9	10
即死成功率	12%	14%	16%	18%	20%

通常攻击次数增加的情况下，每一次有机会造成即死。对付FOE和BOSS很难成功，但也不是不可能。

●肉弾

自身战斗不能时，能给予对方炎属性的最后一击，一场战斗只能使用一次。需要前置技能忍法 招鳥Lv3、忍法 分身Lv1。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	200%	220%	240%	270%	300%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	330%	370%	410%	450%	500%

以自身的战斗不能换来一次强力的攻击，如果身上有不少强化和辅助系的技能就要权衡一下了。是用分身来发动这个技能是不错的选择。

●影縫

短剑：对敌1体影缝斩攻击。一定几率造成封脚效果。前置技能需要短剣マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8
攻击力倍率	110%	145%	150%	155%	160%
封脚成功率	33%	36%	39%	42%	45%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	8	9	10	11	12
攻击力倍率	166%	172%	178%	184%	190%
封脚成功率	18%	51%	54%	57%	60%

封脚能造成敌人回避率狂降，跟勇士的锤技能配合效果很好。建议配合自身的“煙りの末”，让TP消费保持在1。

●飯綱

短剑：对敌1体斩攻击。一定几率造成石化效果。前置技能需要短剣マスタリーLv3、影縫Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	7	8	9	10
攻击力倍率	110%	147%	154%	161%	168%
石化成功率	25%	27%	29%	31%	33%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	11	12	13	14	15
攻击力倍率	181%	194%	207%	221%	235%
石化成功率	35%	37%	39%	42%	45%

石化就相当于是即死效果，对付小怪效果很好，对FOE时几率会降低。

●鷹乃羽

短剑：高速的随机对敌人实施斩攻击。需要前置技能短剣マスタリーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	7	8	10	11	12
攻击力倍率	80%	85%	85%	90%	95%
攻击次数	2	2	2 3	2-3	2-3

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	14	16	18	20	22
攻击力倍率	95%	100%	105%	105%	110%
攻击次数	2-4	2-4	2-4	3 4	3 4

因为忍者的攻击力并不高，加上消耗的TP很多，所以这个技能不太实用。

●多元抜刀

短剑：和分身一起随机对敌人实施斩攻击。使用后分身消灭。需要前置技能短剣マスタリーLv10、肉弹Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	18	19	20	22	24
攻击力倍率	150%	152%	154%	157%	160%
攻击次数	3	3	3-4	3-4	3-4

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	26	29	32	36	40
攻击力倍率	163%	166%	169%	172%	175%
攻击次数	3-4	3-5	3-5	3-5	3-5

分身数越多攻击力越高，分身2、3、4、5人的情况下威力能提升2、4、8、16倍。

●忍法 含針

口吐针对敌3体实施突攻击。一定几率造成睡眠效果。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	1	4	5	5	6
攻击力倍率	40%	44%	48%	52%	56%
催眠成功率	10%	13%	16%	19%	22%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	8
攻击力倍率	60%	64%	68%	72%	80%
催眠成功率	25%	28%	32%	36%	40%

复数攻击又附带睡眠效果，消费TP还低。可以升到Lv10替代普通攻击。

●忍法 水鏡

一定几率将敌1体身上的异常状态传染给其他所有敌人。需要前置技能忍法 含針Lv1。

Lv	1	2	3	4	5
发动率	30%	34%	38%	42%	46%

Lv	6	7	8	9	10
发动率	50%	55%	65%	80%	100%

各种封印效果不能传染。

●忍法 撒菱

对1列敌人实施斩攻击。一定几率造成毒效果。需要前置技能忍法含針Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	1	4	5	5	6
攻击力倍率	20%	25%	30%	35%	40%
毒倍率	15%	18%	21%	24%	27%
毒成功率	40%	42%	44%	46%	48%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	7	7	8	8
攻击力倍率	50%	60%	70%	80%	90%
毒倍率	30%	35%	40%	45%	50%
毒成功率	50%	52%	54%	56%	60%

●忍法 陽炎

在队伍的空闲位置放出假人引诱敌人。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	10	9	8	7	6
HP量	1	10	20	40	80
TP量	1	10	20	40	80

放出的假人第一个回合敌人会较多攻击假人，假人不能进行任何动作，忍者战斗不能时假人也会消失。

●忍法 招鳥

3回合内指定的我方1人容易被敌人攻击。需要前置技能忍法 陽炎Lv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	5	6	6	7

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	7	8	8	9	9

忍者AGI很高，一般情况下都能第一个行动指定挨打的队员，所以用起来很稳定。多配合队伍中的重装步兵使用。

●忍法 分身

自身的HP和TP减半，在空闲的位置出来分身。需要需要前置技能忍法 陽炎Lv3。

Lv	1
消费TP	10

实际就是将现有HP和TP一分为二，当HP为1时也是可以分身的。分身可以操作，战斗终了时分身会重新合成1人，HP和TP再次合起来。

●忍法 猿飛

回合中，敌人的物理攻击高几率无效化。需要前置技能潜伏Lv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	3	4	5	6	7

Lv1就能很高几率的发动。

●忍法 雲隠

HP牺牲，3回合内回避率大幅上升。需前置技能潜伏Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	5	6	6	7
消费HP	50%	50%	50%	50%	50%
回避率	30%	35%	40%	45%	50%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	7	8	8	9	10
消费HP	50%	50%	50%	50%	50%
回避率	55%	60%	65%	70%	75%

●遁走の術

从战斗逃走，回到最后经过的楼梯或树海磁轴处。

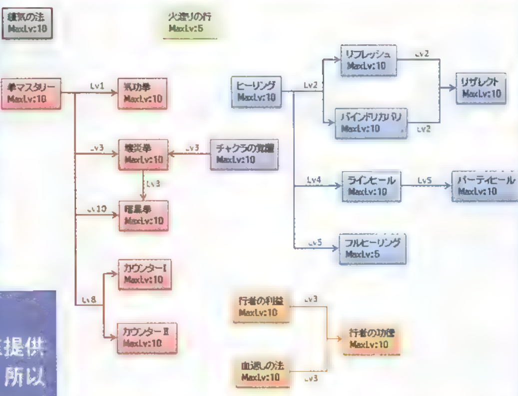
Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	4	3	2	1

不小心碰到强力FOE时最好的逃命方法，只要升到Lv1就很好用了。当然也会有逃走失败的时候。



僧侶モンク

使用推动人体的“气”的力量，为队伍提供强力回复技能的职业。空手攻击力也很高，所以根据培养方式的不同，前后列位置都可以胜任。



●練気の法

治疗系技能的HP回复量上升，僧侣专用技能。

Lv	1	2	3	4	5
回复倍率	120%	125%	130%	135%	140%
Lv	6	7	8	9	10
回复倍率	145%	150%	155%	160%	165%

兼职王子/公主时“庇护の号令”“エクスチェンジ”效果也会增加，不过对那些固定回复量的技能没有效果。

●拳マスタリー

习得拳技能的必要需要前置技能，空手攻击伤害上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	230%	235%	240%	245%	250%
Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	255%	260%	265%	270%	275%

不同于其他职业，除了对通常攻击，对拳技能的威力也有加成。不过因为高级锤子较容易获得，后期可能很少使用拳技能。

●行者の利益

自身战斗不能的时候，我方全体HP回复，一次战斗只会出现一次。

Lv	1	2	3	4	5
回复值	10	20	30	40	50
Lv	6	7	8	9	10
回复值	60	70	80	90	100

回复量太少，不建议学习这个技能。

●血返しの法

我方战斗不能时，回复自身的TP。

Lv	1	2	3	4	5
TP回复量	2	4	6	8	10
Lv	6	7	8	9	10
TP回复量	12	14	16	18	20

可以配合忍者的“忍法 陽炎”使用，因为假人被打倒时僧侣也可以回复TP。但是当自身中了睡眠或混乱等不能操作的异常状态时，不能回复TP。

●行者の功徳

战斗中技能使用时回复自身的HP。需要前置技能行者の利益Lv3、血返しの法Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
HP回复量	20	25	30	35	40
Lv	6	7	8	9	10
HP回复量	50	60	70	80	90

只要是消耗TP的技能，就能回复HP。

●チャクラの覚醒

自身的各种封印和异常状态自然恢复率上升。

Lv	1	2	3	4	5
HP回复量	30%	34%	38%	42%	46%
Lv	6	7	8	9	10
HP回复量	50%	55%	60%	65%	70%

●ヒーリング

使用治愈的气功，回复我方1人的HP。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	1	5	6	7	8
基础值	70	75	80	85	90
Lv	6	7	8	9	10
消费TP	9	10	11	12	13
基础值	95	100	105	110	120

回复系的技能都看TEC值。

●フルヒーリング

使用治愈的气功，回复我方1人的全部HP。需要前置技能ヒーリングLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	34	30	26	22	18

●ラインヒール

使用治愈的气功，回复我方1列队员的HP。需要前置技能ヒーリングLv4。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	10	11	12	13	15
基础值	60	65	70	75	80

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	17	19	21	23	25
基础值	85	90	95	100	110

●パーティヒール

使用治愈的气功，回复我方全员的HP。需要前置技能ラインヒールLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	18	19	21	23	25
基础值	50	55	60	65	70

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	27	29	31	33	35
基础值	75	80	85	90	100

游戏初期没必要学习这个技能。

●リフレッシュ

恢复我方队员异常状态。随着技能等级提升范围增加。需要前置技能ヒーリングLv2。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	5	4	10	8
范围	单体	单体	单体	一列	一列

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	16	14	12	10
范围	一列	全体	全体	全体	全体

相当实用的技能，回复系的僧侣建议学到Lv7。

●バインドリカバリ

恢复我方队员封印状态。随着技能等级提升范围增加。需要前置技能ヒーリングLv2。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	5	4	10	8
范围	单体	单体	单体	一列	一列

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	16	14	12	10
范围	一列	全体	全体	全体	全体

同"リフレッシュ"。

●リザレクト

使用治愈的气功，我方1人战斗不能回复。需要前置技能リフレッシュLv2、バインドリカバリLv2。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	15	16	17	18	19
HP回复值	1	10	20	40	60

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	20	21	22	23	24
HP回复值	100	150	200	250	全回复

其实基本上可以由复活道具代替，建议最多加1点。

●気功拳

拳：使用气对敌1体进行坏攻击。一定几率造成麻痹效果。需要前置技能拳マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	4	5	5	6
攻击力倍率	140%	145%	150%	155%	160%
麻痹成功率	30%	32%	34%	36%	38%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	6	8	8	10	10
攻击力倍率	166%	172%	178%	184%	190%
麻痹成功率	40%	42%	44%	46%	50%

攻击力和麻痹率都不错，比较实用的技能。

●壊炎拳

拳：随机攻击敌人。同时进行坏/炎两种属性攻击。需要前置技能拳マスタリーLv3、チャクラの覚醒Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	5	7	8	9
攻击力倍率	70%	75%	75%	80%	85%
攻击次数	2	2	2-3	2-3	2-3

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	11	12	13	14	16
攻击力倍率	85%	90%	95%	100%	100%
攻击次数	2-4	2-4	2-4	2-4	2-5

完全的随机攻击，可能多次打到同一个敌人。坏和炎属性弱点的敌人比较多，兼职占星师配合"特异点定理"、"エーテル圧缩"等技能不错。

●カウンターI/カウンターII

拳：对敌人的物理/属性攻击进行坏属性的反击。需要需要前置技能拳マスタリーLv8。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	5	5	6	6	7

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	7	8	8	9	9

如果自身AGI不够高，可能很难在敌人攻击之前出这一招。

●暗黒拳

拳：以HP为代价对敌全体进行坏攻击。一定几率造成诅咒效果。需要前置技能拳マスタリーLv10、壊炎拳Lv3。

Lv	1	2	3	4	5
消费HP	25%	25%	25%	25%	25%
消费TP	13	14	15	16	17
攻击力倍率	130%	135%	140%	145%	150%
诅咒成功率	30%	33%	36%	39%	42%

Lv	6	7	8	9	10
消费HP	25%	25%	25%	25%	25%
消费TP	19	21	23	25	27
攻击力倍率	162%	174%	186%	198%	210%
诅咒成功率	45%	48%	51%	55%	60%

威力很高，而且诅咒率也不错。很实用的技能。



占星师ゾディアック

聚集星之元素来动星术战斗的占星师。能对有弱点属性的敌人造成大伤害，相对的防御力和体力都很低，只适合在队伍后列出战。

●エーテルマスター

炎、冰、雷的属性攻击力上升，占星师专用技能。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	104%	106%	108%	110%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	113%	116%	119%	122%	125%

三属性攻击力同时增强，怎么都能派上用场。

●炎マスタリー／氷マスタリー／雷マスタリー

习得炎／冰／雷技能必要的前置技能。炎／冰／雷攻击威力上升。

Lv	1	2	3	4	5
攻击力倍率	102%	103%	104%	105%	106%

Lv	6	7	8	9	10
攻击力倍率	107%	108%	109%	110%	111%

威力的提升效果并不是限于纯属性魔法攻击，各种附加了属性的武器通常攻击或者一些附带属性的技能都有效果。

●特異点定理

攻击敌人的弱点属性时伤害上升。需要前置技能

●火渡りの行

一定步数内，经过会造成损伤的地面时损伤减小。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	4	5	6	7	8
步数	30	40	50	60	80
伤害值	8	6	4	3	2



ダークエーテルLv5。

Lv	1	2	3	4	5
伤害补正	110%	120%	130%	140%	150%

各种带属性的攻击都有效果。附加了属性的武器和各种属性攻击道具也有效。

●リターンエーテル

击倒敌人时，自身的TP回复。需要前置技能特異点定理Lv5、エーテル圧縮Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
TP回复量	1	2	3	4	5

同时击倒多个敌人时也能回复多次。

●炎の星術／氷の星術／雷の星術

占星术发动火炎/冰块/雷击的术式。敌1体炎/冰/雷属性攻击。需要前置技能炎マスタリーLv1/氷マスタリーLv1/雷マスタリーLv1。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	8	9	10	11	12
倍率	40%	44%	48%	52%	56%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	14	16	18	20	22
倍率	60%	64%	68%	72%	80%

威力跟自身TEC有关，跟武器的攻击力无关。

●炎の連星術／氷の連星術／雷の連星術

占星术发动大猛炎/大冰枪/大落雷的术式。敌全体炎/冰/雷属性攻击。需要前置技能炎マスタリーLv5/氷マスタリーLv5/雷マスタリーLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	16	18	20	22	24
倍率	30%	32%	34%	36%	38%

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	26	28	30	32	35
倍率	41%	44%	47%	50%	55%

●炎の先見術／氷の先見術／雷の先見術

指定的敌1体炎/冰/雷攻击阻止，然后对它进行炎/冰/雷属性的反击。需要前置技能炎の星術Lv5、炎の連星術Lv5/氷の星術Lv5、氷の連星術Lv5/雷の星術Lv5、雷の連星術Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	15	16	17	18	19

对付一些FOE和BOSS时，如果了解它的攻击属性，这个技能将会很有用。因为采用相同属性反击，而这种属性通常是怪物的耐受属性，所以伤害值不会很大。建议加一点即可。

●メテオ

从宇宙中飞来陨石，随机对敌全体实施强力的坏攻击。需要前置技能リターンエーテルLv3、星体観測Lv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	30	32	34	37	40
倍率	35%	38%	38%	41%	41%
攻击次数	3-4	3-4	3-5	3-5	4-5

Lv	6	7	8	9	10
消费TP	13	47	51	55	60
倍率	14%	44%	47%	47%	50%
攻击次数	4-5	4-6	4-6	5-6	5-6

威力跟自身TEC有关，跟武器的攻击力无关。但可受到王子/公主“攻撃の号令”效果。



●エーテル圧縮

精神集中，下一回合炎、冰、雷属性攻击伤害上升。需要前置技能ダークエーテルLv5。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	8	9	10	11	12
攻击力倍率	220%	240%	260%	280%	300%

游戏中的技能说明写的是下一回合伤害上升，实际效果应该是发动之后的下一次攻击伤害上升。各种带属性的攻击都有效果。附加了属性的武器和各种属性攻击道具也有效。

●ダークエーテル

同一回合我方1列队员使用技能TP消费为0。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	18	16	14	12	10

对于ダークエーテル这个技能无效，比如占星师A给占星师B所在列使用了这个技能，占星师B再使用ダークエーテル仍然需要消耗TP。而且不能使用超过当前TP值的技能。

●星体観測

一定步数内在地图上表示周围的FOE的位置。

Lv	1	2	3	4	5
消费TP	6	6	7	7	8
步数	30	40	50	70	100

墙内的FOE也能够确认。



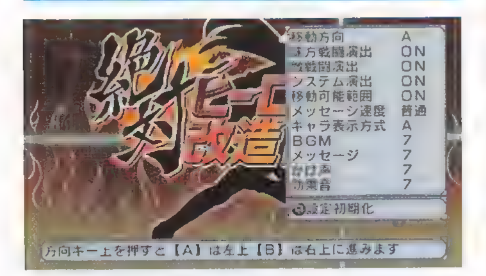


絶対
ヒーロー
改造計画
绝对英雄改造计划®
CERO
A
全年齢対象
文/Akatsuk
绝对英雄改造计划
PSP
●ARPG

菜单说明



はじめから	重新开始
つづきから	读取存档
設定	设定



“设定菜单”说明，功能对应如下。

移動方向	移动方向
味方戦闘演出	己方战斗显示
敵戦闘演出	敌方战斗显示
システム演出	系统显示
移動可能範囲	可移动范围
メッセージ速度	对白信息速度
キャラ表示方式	角色显示方式
ＢＧＭ	BGM音大小调节
メッセージ	对白信息音量大小调节
かけ声	角色的叫喊声大小调节
効果音	效果音大小调节

基本操作

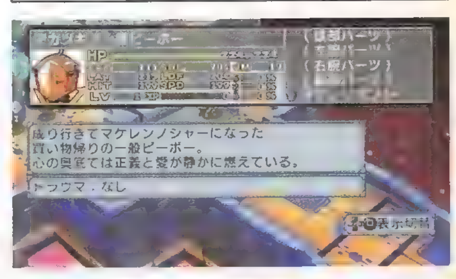
一般情况	战斗中
方向键&摇杆：移动	方向键：移动
○键：确定	○键：确定&攻击
×键：取消	×键：(长按)快速移动
□键：跳跃	□键：显示地上方格(长按+方向)改变面向方向
三角键：菜单&Skip对话	三角键：菜单&Skip对话
L键：向左转移视角	L键：向左转移视角
R键：向右转移视角	R键：向右转移视角

系统介绍

游戏开始是教程关，完成后就开始正式剧情了。在进入教程关和正式剧情前，咱们先简单介绍一下设施环境、人物相关状态缩写的意义，以及必杀技模式“マケモード”。



鍛冶屋	进行武器修复与合成，以及武器颜色个性化等等
闇の診療所	提供人体改造——也就是增加自身基本数值的地方。LEVEL-1结束后出现。
キャラバン	大卡车的形状，可以在迷宫内任意层数设置休息点。当然，一次迷宫攻略里只能设置一次。教程4结束后出现。
マイホーム	提供仓库，可以将身上的物品放入仓库，不必在“死”后后悔很多好装备都消失了。每次给足月供还可以提高仓库上限哦。（妻子是プリニー，狂汗）
リリアーナ	道具贩卖商，提供各种类的道具。
マーチ	音乐家，可以在这里购买和回顾游戏中听过的BGM。
アテナ	记录人，可以在这里查看游戏的各种记录。
エトランゼ	任务提供者。



状态缩写	含义
HP	体力，为零时战斗不能
SAT	近战攻击力
SDF	近战防御力

（接上页）

LAT	远程攻击力
LDF	远程防御力
HIT	命中率
SPD	速度，影响会比成功率
LV	等级
EXP	经验值



当主人公杀死一定量的敌人时，在呼出菜单原本"特殊 発動"的位置，会被闪烁的"マケモード"所替代。这时即可发动必杀技マケモード。

マケモードSAT	数回合内近身攻击力强化
マケモードSDF	数回合内反弹敌人的攻击
マケモードLAT	数回合内远距攻击力强化
マケモードLDF	HP上限一定值增加
マケモードHIT	对区域内所有敌人造成攻击伤害
マケモードSPD	数回合内连续行动

游戏故事

史上最衰主人公诞生记！

当地球迎来了与恶魔将军•田中デスダーク的最终战时，英雄主人公マケレンノジャー在奔赴决斗场的途中，不幸被一辆高速驶来的汽车撞飞（都叫你不要横穿公路了）。在临死之前幸得有个傻头傻脑的御宅族一样的男人路过，于是英雄将最终一战的重任全都赌在了这个小人物身上，只是这个小人物根本不够恶魔将军塞牙缝，很快就归西了。

主人公死后引发了一连串事件，大家都以为连最后的英雄也不敌恶魔将军的魔爪，世界就快灭亡了，然而这时的主人公却在"里地球"开始了一段奇特旅程。

流程攻略

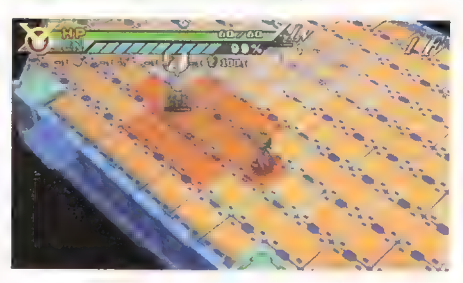
LEVEL-1

"等一下！最终回还太早！"

来到"里地球"的主人公发现这里是个英雄训练基地（世界英雄协会——World Hero Society），而原本已经死掉的英雄成了自己的背后灵，和里地球的エトランゼ一起给主人公进行英雄的特训教程，希望能赶在地球还没被恶魔将军毁灭之前回去打败他。

游戏序章剧情铺垫正式结束后，エトランゼ惊讶作为英雄的主人公（其实是个路人甲）居然不知道战斗方法。这时进行游戏的教程模式。

◆教程1：操作与战斗的基本





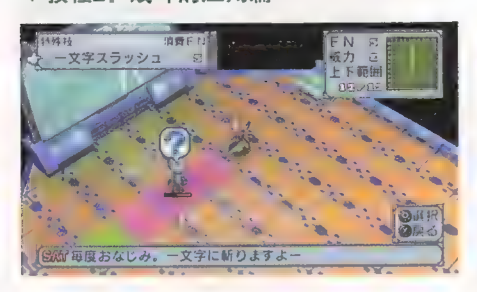
进入战斗后进行游戏战斗方式的讲解。

十字键对应移动，△键呼出菜单，○键进行攻击，□键配合十字键选择主人公的面对方向。

游戏的基本行进方法与《特鲁尼克的不思议迷宫》《风来的西林》系列相似，采用的是真实行动制系统。也就是说，在我

方行动（挥拳等等）时为一个回合，敌方自动行动一次。所以就会形成敌人步步接近的危机感。此外，本作与《风来的西林》系列最大的不同在于敌方拥有索敌范围——即敌人的视野范围，一旦进入该范围，敌人就会对主人公穷追不舍，而且敌人还会因为范围内同伴死亡的叫声而发现我方——这是《绝对英雄改造计划》与《风来的西林》的最大不同。小心谨慎，把敌人一个个引诱过来就容易通过了。

◆教程2：战斗的应用篇



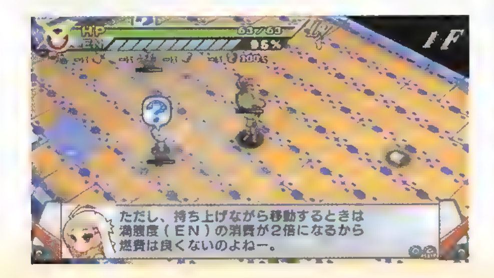
游戏是不可能一直让主人公赤手空拳的，地图上掉落的丰富多彩的武器可以将主人公从头武装到脚。

各种武器具有固定的必杀技，在武器装备的情况下，按下三角键，选择“特殊 詠唱”，消耗一回合，其后选择“特殊 発動”，释放必杀技。注意每一种武器的必杀技都有固定的攻击范围与辅助攻击范围，当两者任意一个超过范围时，必杀技就不能发动了。

武器和防具都有使用寿命——COND值，当该值降到0时，武器和防具形同虚设，所以这时还不如扔掉的好，至少还可以用来砸敌人。至于怎样使用投掷，请关注下一个的训练。

◆教程3：上举•投掷

这个训练开始介绍“上举”和“投掷”。在



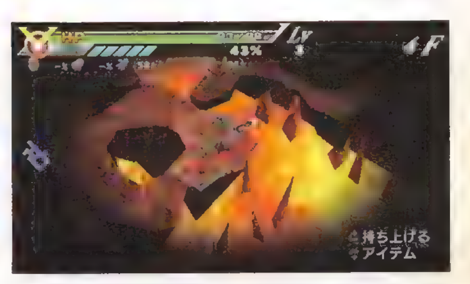
想要上举的对象前按下三角键，选择“持ち上げる”。持续上举状态时，所消耗的EN为平时的两倍。

当一些武器和防具的COND值为零时，为了不占道具栏空间，可以选择投掷将它们扔掉。这时只要按下三角键，选择“アイテム”，选定要投掷的武器后，确认“投げる”即可。

任务一，凶针之绝峡谷•前篇

“LEVEL-1就算是只猴子也能完成的迷宫”

层数：5层



最初的迷宫，一共有五层，迷宫的路线也很单一，并不复杂。即便是依靠在训练模式里捡到的小刀也能轻松过关，只需要一直往迷宫深处前进即可。

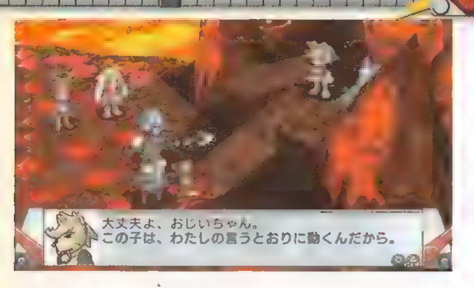
当到达第二层迷宫时，会接收到表地球的信号，可以看见恶魔将军和超级婴儿打的是热火朝天，而当英雄マケレンノジャー问起エトランゼ，主人公是不是真的已经死了的时候，エトランゼ毫不犹豫的说“是”，完全无视主人公幼小脆弱的心灵。

任务结束后会回到据点，这时等级会恢复到Lv.1，但是因为等级会叠加到トータルレベル（总等级）里，并且升级时的数值都会被保留，所以尽管是Lv.1，也已经变得很强大了。

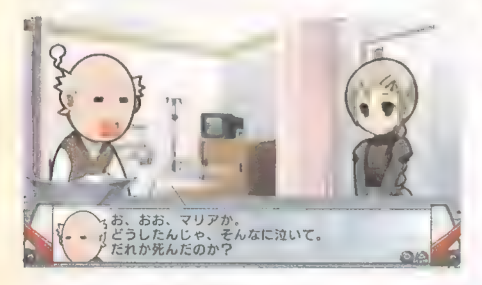
任务一，凶针之绝峡谷•后篇

层数：5层

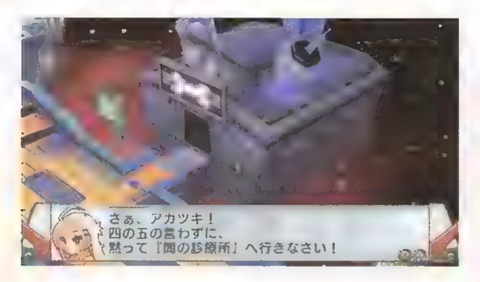
紧接上一个迷宫的故事情节，仍然是为了救助在表地球因为主人公战败而受刺激死掉的老爷爷——ホセ・ガスパチョ（在里地球变成一只肥企鹅）。迷宫内仍然没有什么难度，并且在最后一层的BOSS战时还会有道具补给，所以途中大可不必存储道具（收集癖除外），该扔的还是扔。



BOSS战是ホセ・ガスパチョ的孙女マリア的机器人ピエロ……路上的杂兵可以一个一个引诱出来解决掉，而ピエロ可以选择用安眠マクラ投掷使其睡觉后再去攻击，此时的伤害值会是普通伤害的两倍。（二周目以后，若是先击倒マリア，故事情节会发生变化。）



BOSS战后ホセ・ガスパチョ在表地球复活，而当主人公在完成这个特训后，エトランゼ认为主人公已经有和恶魔将军抗衡的能力了，于是用棒球棍一棒子把主人公打回了表世界（狂汗，真是简洁方便环保的交通工具啊）。但是主人公仍然不敌恶魔将军，又一次战死（女主播说这是英雄マケレンノジャー的战死演出秀……）。



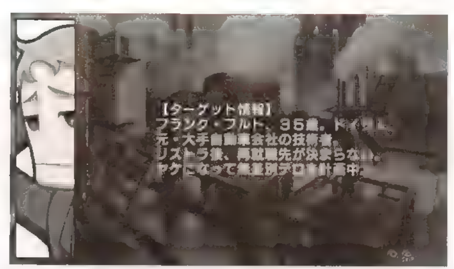
回到里地球后，エトランゼ从背后灵マケレンノジャー的口中得知，主人公只是一般的路人甲，顿时抓狂无比。鉴于主人公没有任何可以成为英雄的资质，エトランゼ开启了违法的闇の診療所，实行对主人公的人体改造！

LEVEL-2
没有叫丧家犬的狗

任务二，齿轮们的哀叹场·前篇

"LEVEL-2 由丧家犬开始慢慢往上爬的迷宫"

层数：5层



这次的目标是一个由于マケレンノジャー战败而开始自暴自弃的技术员——フランク・フルト。由于他不相信有英雄存在，所以制造了先进的武器打算和世人同归于尽。这次主人公要先找到他，万不得已的情况下就只能杀死他。

迷宫较之前的LEVEL-1时要复杂一些，在寻找向下的出口时会经常迷路，所以要时刻注意屏幕上的小地图，当出现白色小方块时，就表明该区域有向下的出口了。其次迷宫中会出现隐形的杂兵，不过这些杂兵都很弱，所以大可放心前进。

任务二，齿轮们的哀叹场·后篇

"LEVEL-2 由丧家犬开始慢慢往上爬的迷宫"

层数：5层

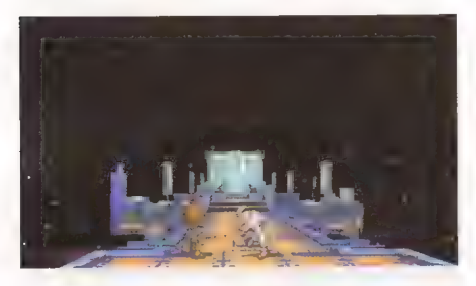


迷宫中敌人数量明显增加，所以在前进的时候要注意一点点看清敌人行进状态，再一个个解决掉前进。可以选择在路上捡到的枪等两格攻击的

武器，同时攻击后面还在“排队”的敌人。

第十层的BOSS战中，可以攻击周围的操纵杆使传送带改变方向，然后可以通过传送带上的箱子接近BOSS后成为踏脚板，上到高台与BOSS对战。对战时双手都装备武器可以轻松赢得战斗。

胜利后在表世界的フランク的命运也得到了改变，可喜可贺，可喜可贺啊。若是在击倒BOSS后再次进入该迷宫，会发生与社长的战斗，胜利后取得“ガトリングガン”。



第三次挑战恶魔将军（这次是被扔回去的，越来越恐怖的交通手段了），战斗画面从传统的勇者斗恶龙方式变成了最终幻想的战斗画面，真是有了赞助商的赞助，画面就会变得更好呢。当然，挨不过三下主人公又挂了，一天内被打败三次的主人公诞生！

LEVEL-3
强力是什么？

◆教程4：攻击机会

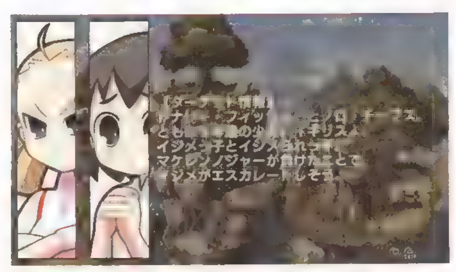


本次的教程主要介绍关于敌人属性弱点攻击的相关知识。在迷宫中会出现各种物理攻击都很难击倒的敌人，这时就需要靠有属性的魔法对其进行属性攻击，即可达到一击必杀的效果。

任务三，等待审判的神绿

“LEVEL-3 追求强力而必须的迷宫”

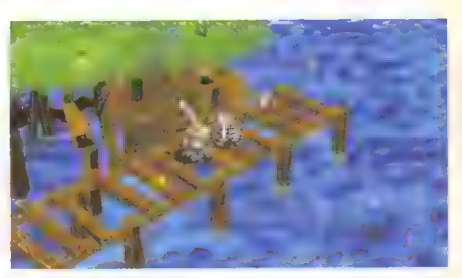
层数：10层



目标是ドナリー・フィッシャー和ノロ・チープス，这两个小萝莉，一个是欺负人，一个是被人欺负。因为マケレンノジャー的战败使得这种欺负升级了。

本章地图上开始出现明显的高低差，而高低差的移动主要依靠“炮台”，并且“炮台”是完全随机将主人公发射出去（太不安全了），所以一定要多试几次。由于本章地图共有十层，所以可以用キャラバン事先设置好休息点，不必玩到一半迷宫的时候弹尽粮绝。

利用教程4习得的敌方角色弱点属性攻击，可以容易地对付地图上的杂兵。在第十层会先和BOSS单挑，这时只要在远距离的时候用东西砸掉他一些血就好办了。其后BOSS变身，而主人公也有了应援队，并且学会了マケぱんち，至此开始真正的战斗。



由于有高低差，需要攻击地图上提示的地方制造踏脚板。BOSS相对于现在的主人公还是比较强的，可以考虑使用安眠マクラ让其睡觉后再攻击。战斗结束后才发现，被欺负的是ドナリー与ノロ，欺负人的是ドナリー的爸爸（这是什么样的关系啊……）。

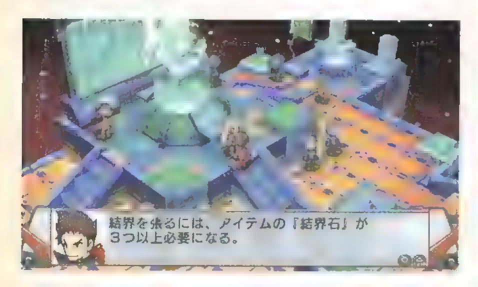
第四次挑战恶魔将军（这次是火箭回去的，



笔者真的很期待下次的交通工具），结果还是一样，依然打不过恶魔将军。不过这次杀出个帅哥——マケレンノジャー永远的对手，无谋刑警キケンダー一下把主人公打飞了（终于不是恶魔将军下的手了）。

LEVEL-4
把爱夺回来

◆教程5：结界



释放结界需要三个以上的结界石，也就是说需要构成三角形以上的封闭空间才可以。在封闭空间做成后，选择“特殊 詠唱”，然后选择结界类型，最后选择“特殊 発動”即可。在结界石上出现的数值代表此结界的持续回合数。

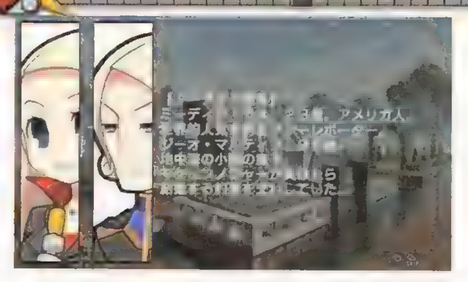
任务四，愚王的乐园·前篇

“LEVEL-4掌握能打倒最终BOSS力量的迷宫”

层数：5层

要是マケレンノジャー战败，播音员ミーディア・ラス和ジーオ・マルティン就要结婚。マケレンノジャー战败，就是说世界都要毁灭了还结婚，汗（显然ミーディア不愿意嫁给这么一个王子）。

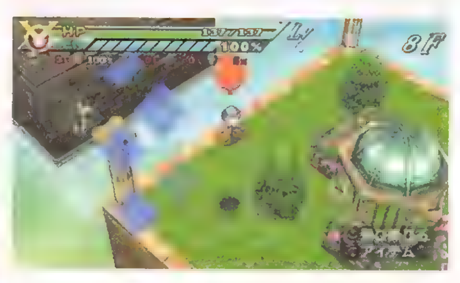
本章的高低差是有气球进行补足的。在气球前面使用上举，然后可以移动到高低差相近的一块



区域里，这样不断更换区域向迷宫深处前进吧。迷宫结束后会提示出现了“练武的洞窟”，用于迷宫粉丝不断刷新迷宫最新记录，寻宝用的一个模式。

任务四，愚王的乐园·后篇

层数：5层



一直前进到最终层，BOSS战是ジーオ，和ジーオの愛（那些长得像云的一样的家伙）。ジーオの愛在受到物理攻击后会分裂，所以在战斗中应时常注意自己的体力，不要过低。

BOSS一直被紫色的保护层包围着，不能近身。所以应先将BOSS两旁的光线用镜子进行反射，两股光线射中后面的大镜子后，光线反射回保护层，BOSS也就无所遁形了。此时只需要上前与BOSS拼刀即可获胜。（二周目以后若是能全部消灭掉ジーオの愛，那么就会进入其他结局分支。）

又一次回到表地球（这次终于使用了正规的传送装置，汗），但结局还是一样。

LEVEL-5
为谁而战？

任务五，海滩的亡者

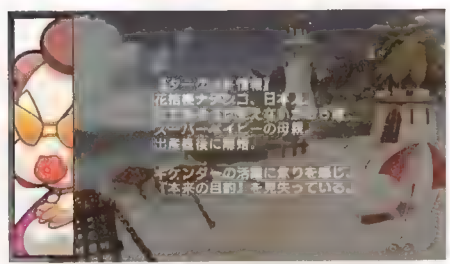
“LEVEL-5为了比キケンダ 更醒目而战的迷宫”

层数：10层



第二阶段出现潜水艇，近身攻击是不可能了。这时需要将潜水艇发射的炮弹中没有爆炸的捡起来，向着BOSS的红色核心部分投掷对其造成伤害。由于炮弹会在数回合内爆炸，所以能捡到没有爆炸的炮弹也全凭运气。相信持久战会胜利的。当潜水艇受到两回炮弹攻击后会露出弱点，此时只要集中攻击弱点便可。（二周目以后，在BOSS战的第一阶段若是不先解决掉杂兵，而是直接干掉エトランゼ，那么就能进入エトランゼ的第二形态战斗）

回到WHS后，英雄マケレンノジャー的师傅——大黑堂ノア回来了。至此，主人公的特训导师换成了マケレンノジャー的师傅，终于魔鬼式的地狱训练开始了。





这次的目标是超级婴儿的母亲——花桔梗ナデシコ。由于キケンダー的活跃而感到焦虑，逐渐失去了“本来的目的”——对婴儿的关怀、关心。

迷宫中会出现间歇性消失的区域，不过只需要等待一段时间后就会出现。这段时间可以去找找那些会复活的敌人练练级。一直向下来到第十层，本层的BOSS是一直长得像海豹的怪物——其实就是超级婴儿エトランゼ。

BOSS分为两个阶段。第一阶段把周围的杂兵都清干净后出现剧情，エトランゼ说起自己的妈妈，一点点地开导着超级婴儿（海豹？），结果起了反效果。



而当众人还在闲聊的时候，キケンダー眼看就要将恶魔将军打败了。于是身为超级婴儿的エトランゼ自然不能袖手旁观，发动力量使得恶魔将军巨大化，轻轻一下就将キケンダー击倒（这都什么主人公啊，为了自己能胜利，完全不顾其他人死活）。当主人公再次被传送回来与恶魔将军对战时，战斗画面又发生了天翻地覆的变化——由一开始只能显示假名的战斗模式转化为了能显示日汉字的，更为美观的战斗画面了（看来是有相当的赞助商才可以的，汗）。

LEVEL-6
100%的英雄

任务六，尸矿

“LEVEL-6 生？死？”

层数：10层

目标人物是45届美利坚合众国总统ベンジャミン・バーガー（黑人女性？），也是由于对マケ

レンノジャー的胜利丧失了信心，其正义感不断暴走，准备启动在日本的核武器消灭恶魔将军。

迷宫内需要注意的是，连接区域与区域间的道路有承受回数限制，若是超出承受限制会强行打回该层的初始点。当来到7F的时候，会发现被恶魔将军打飞的キケンダー来到了这里。于是一番对话后，キケンダー为了测试主人公是否有能力继承マケレンノジャー的名号，提出了单挑。



建议使用投掷砸他引他过来，然后使用マケモード增加攻击力，速战速决。

之后前进到最终层，BOSS战为恶灵，且战斗共分为两个阶段。列车战时，首先调整投石器的方向，使其对准列车。而主人公需要在有落石影子的地方等待接住落石，然后使用投石器对列车进行攻击。两回成功攻击后列车会露出弱点，此时近身攻击即可。

战斗第二阶段，是在列车车厢上与幽灵的本体进行战斗。可以采取与キケンダー作战时相同的方法作战，轻松过关。



一个人要是一天之内能死很多次是不是已经对死麻痹了呢？主人公英勇地再一次向恶魔将军挑战，结果，还是老样子……

牵动世人的主人公挑战失败后，原本已经平复心情的美国总统，不小心过于激动按下了核导弹的发射按钮，致使距离核导弹到达日本爆炸只剩20分钟！ベンジャミン・バーガー也只能惋惜的向世界声明，“这是个不幸的事故，Sorry”（笑）。

LEVEL-7
不能逃！

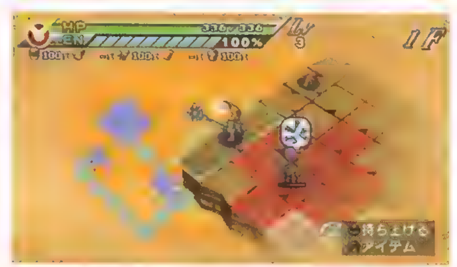
任务七，忏悔的牙城

“LEVEL-7　核导弹阻止对应迷宫”

层数：10层

终于轮到这两个肇事逃逸者了。在一开始撞死英雄マケレンノジャー后逃逸的情侣，当时撞死人感到很害怕，只能逃走。这两人就是罪恶的根源！（エトランゼ台词）

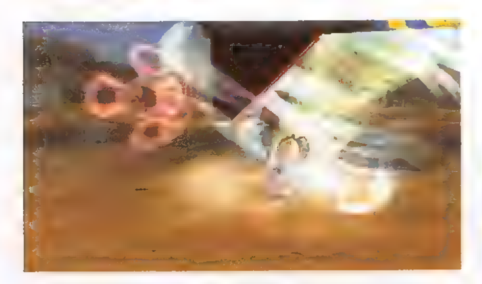
本章的要点在于没有任何区域连接通道设定，眼所能及的地方都能去，所以肚子饿得也快。所以任务开始前多准备点肉是很有必要的。



迷宫很大，不过一点点探索前进并不难。当到达最终层时，情侣两人的恐惧与不安会被一位神秘人导出，并唤醒了沉睡的恐龙化石BOSS。战斗中要注意流沙会逐渐增加，过多时会淹死情侣二人，这时即使主人公还有100%的HP，也是会判定为GAME OVER。而阻止流沙的方法即在流沙出现后迅速攻击龙之爪，就可以消除流沙带来的威胁。



BOSS战的主要方法是，运用地图上的石头，投掷堵住恐龙化石的鼻孔，这样近身后攻击化石口中的红色核心，往返几次即可过关。



为了解决核导弹带来的危机，主人公再一次（N次了）回到表地球，以一记华丽的“升龙拳”将核导弹打倒了外太空。可是，主人公仍然还是敌不过恶魔将军。



就在众人认为主人公又将要消失的时候，恶魔将军突然发出一种难闻的味道，其全身的能量四处迸发，全球都在遭受倒了这股能量的袭击，虽然建筑物被毁无数，可是奇迹般的没有任何人员伤亡（这也太假了吧）。

LEVEL-8
战友

任务八，发挥100%觉悟的迷宫

“LEVEL-8 丑恶的诅咒之遗产”

层数：10层

相信本作的导演应该是手冢治虫迷。本章的目标人物是医学界的超级医生ジャン・ノワール，拥有和怪医秦博士惊人相似的脸，以及那高超的手术技术。因一次手术失败而陷入了手术恐惧症，后来看到マケレンノジャー的实况转播后重燃希望，可是如今マケレンノジャー的败北又让他希望尽失（这个人真是纠结）。

本章迷宫也没有固定的区域连接通道，如果想要到达其他区域，需要装备地图上掉落的フックショット，然后在区域间按圆圈键进行区域间的移动。并且，本章地图可以直接从区域边缘降落到下一层，所以需要小心不要等级还没有升够就已经到了最终层与BOSS碰面了。



BOSS战是ジャン的巨大植物，攻击方式是吸入、触手、毒液。基本作战方针是保持距离，待其3回吸入范围内的柱子或者敌人后，登上这时吃饱睡着的植物身上，对其进行攻击。不过如果主人公身处吸入范围内，是会被优先吸入的，所以最好在侧面等待时机。反复几次即可打倒这株巨大植物。当巨大植物倒下后，通往里ジャン的路也打通了。这时只要上去和里ジャン拼血即可。



得到120%觉悟的主人公又一次回到了表地球（嗯，观众不会觉得累吗），挑战最终还是以失败告终（相信大家都习惯这个结局了）。キケンダー在紧要关头挡下恶魔将军的攻击，为主人公能回到WHS再一次进行特训争取了机会。

LEVEL-9
无限的回忆

任务九，冰牙的尽头

“LEVEL-9解决主人公问题的迷宫”

层数：10层

目标人物竟然变成了主人公的家人。由于主人公的不中用导致父母争吵，家庭崩溃边缘的情况下，マケレンノジャー的不中用和主人公的不中用相重叠，使得这种状况更为恶化……

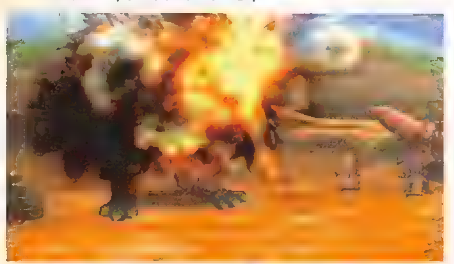
由于迷宫是冰雪的缘故，所以连接区域的通道，甚至是区域自身都会有崩坏的时间限制，并且崩坏后永远不会恢复。这就致使迷宫将会越来越小，而当主人公掉落在区域外时，会自动送往最近的区域。

BOSS战地图是经典的滑行。首先需要再举起雪球的状态下向左上方前进，用雪球制造拦截点，这样不至于滑过头。然后再举起一块雪球在刚才制造的拦截点处，制造出能登上BOSS所在区域的拦截点。由于雪球过一段时间会消失，所以速度一定要快。之后登上BOSS所在区域将主人公的家人一一击倒即可。

当找回所有回忆的家人重归于好时，才发现不断挑战恶魔将军的竟是自己的孩子，一家人也因此对主人公充满了自豪感。

有了家人的支持后，主人公学会了真・マケレンノジャー变身。信心满满的回到表地球的主人公与恶魔将军展开了殊死决斗，最终将恶魔将军打败。

可是，谁都没有想到，恶魔将军也能变身啊！恢复到真实实力的恶魔将军大田中ギガデスダーク轻而易举的打飞了キケンダー，而就当主人公快要成为恶魔将军的手下亡魂时，マケレンノジャー出现了（他不是死了吗）！





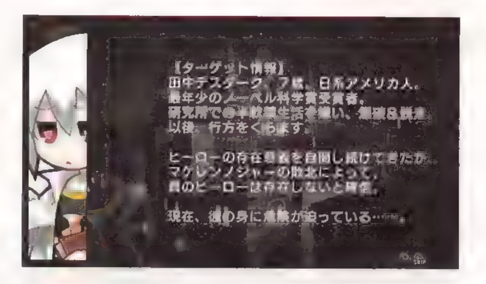
结果マケレンノジャー只是来谈判，为主人公多争取了两小时的特训。（其实在另一边，ジャン不停地做手术想要救活的人，就是マケレンノジャー。但是只活过来一半，为了给主人公争取时间，慌忙跑来战场后又死了……）

LEVEL-X
燃烧吧，英雄！

任务X，封闭之心的孤城

“LEVEL-X掌握能拯救世界的力量的迷宫”

层数：10层



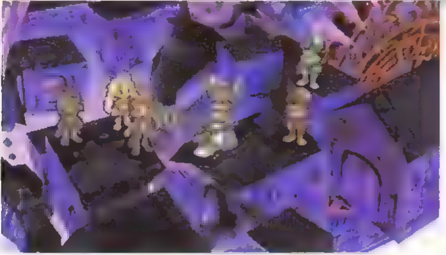
最终目标人物居然与恶魔将军同名，都是田中デスダーク。曾经以最小年纪获得了诺贝尔科学奖，在研究所里过着半软禁的生活，因此非常讨厌这种生活，逃走成功后便隐藏了行踪。

由于マケレンノジャー的失败，不相信真的有英雄存在。而现在危险正一步一步接近他……

最终章的迷宫移动方式是“台阶移动”，其实也就是向下层前进的台阶是随时都在移动的，所以运气不好的时候，需要几乎走遍所有区域地图才能发现台阶在哪里。由于是最终迷宫，所以敌人的数量相当可观（用于升级，笑），稳扎稳打，步步为营即可。

当前进到第8层时，会与迷惑ヒーロー（其实就是之前LEVEL-7出现的神秘人）进行单挑，可以用マケモード迅速解决。胜利后大黑堂ノア前来告诉众人，目标人物的田中デスダーク其实就在恶魔将军田中デスダーク的体内！？

前进到第10层，首先出战的是迷惑ヒーロー，较之前HP有所增加，并会使用睡眠、混乱、麻痹等状态攻击，推荐使用必杀技一气解决。胜利后得知，迷惑ヒーロー其实是少年田中デスダ



ーク制造的机器人田中デスダーク（也就是恶魔将军）！

剧情之后迎来最终战——田中デスダーク。与所有RPG游戏一样，通往最终BOSS前的道路上铺满了杂兵，且杂兵攻击力相当高，不过小心应付即可。当打倒所有杂兵后，田中デスダーク也就近在咫尺了，这场史上最长最终战终于可以画上休止符。由于田中デスダーク的攻击力相当高，所以可以采取远距离武器攻击或者投掷，最后再用マケモード一口气消灭他。

在完成里地球的所有特训后，终于要回到表地球与大田中ギガデスダーク决一死战了。主人公在众人的声援下，变身为マケレンノジャー的最终形态マケレンノジャー•L，与赶来的キケンダー一共同迎战大田中ギガデスダーク（其实还是主人公一个人在战斗，唉）。

战后的大田中ギガデスダーク因为系统缘故即将爆炸，且爆炸威力足以摧毁整个地球。少年田中デスダーク为了不伤及更多的无辜，驾驶大田中ギガデスダーク飞向空中，想以死来挽救众人的生命。而此刻的マケレンノジャー因为ジャン的手术得以复活，特地赶来战场与主人公，キケンダー，还有超级婴儿一起为了救回田中デスダーク来到了外太空。

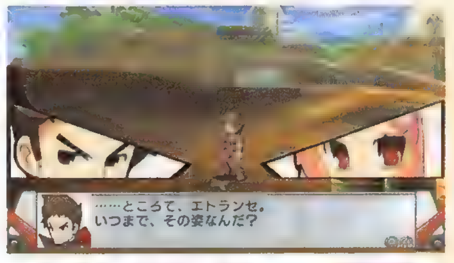
在操纵舱里的田中デスダーク终于被众人感





动，彻底的反省后被众人救回了地球。

戏剧性的完美大结局后，是精彩的制作花絮，以及万众期待的二周目！（攻略完）

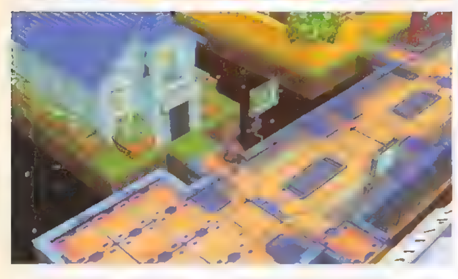




相关设施

在游戏中，除了正常流程中能够出现的各种基地设施之外，还可以在ヘレン（音乐家マーチ旁边）处为基地添加新的设施。各种设施有固定的出现方法，而且各种设施在游戏中都能起到意想不到的作用。 比如卫星炮可以对战场中的敌人进行无差别攻击，教会能够改变敌人的等级，在宇宙警察署中保留装备道具，然后在迷宫中快速使用等。下面是这些设施的功能和出现方法。





設施	说明
衛星砲	在基地设置后，可以在迷宫中使用，发射后对目标区域内的敌人无差别杀死。启动陷阱卫星炮后开放。
保険屋	缴纳保险费，在死后一定程度的对现金，道具进行保障。战斗不能10回以上开放。
トラの穴	能够锻炼野良里地球人。与其它设施不同，是可以锻炼全部能力的设施。与里地球人10人以上成为新朋友（トロ、クロ除外）开放。
教会	能够改变迷宫内敌人的强度（等级）。强敌10匹击破后开放。
いきつけの喫茶店	可以更改主人公姓名和道具名称。道具取得一定数量后开放。
宅配屋	在基地设置后，可以在迷宫内呼出，并带一些道具回基地。
宇宙警察署	将装备道具预留在警察署内，可以在迷宫内迅速更换预留装备。
COSPATIO	换装系统。取得两个コスチューム后开放。

结局相关

一周目时只有LEVEL-X绝对英雄结局

其他结局的获得方法是每次与最终BOSS战时的装备能力数值有关。

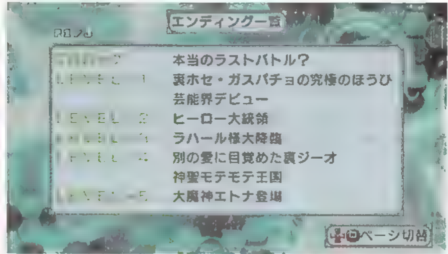
在获得绝对英雄结局以外的任意一个结局时，得到换装キケンダーコス。

二周目特典

开启各章节分支路线。

换装エトランゼコス

人体改造MAP+1



结局一览

LEVEL	名称	条件	获得道具
序章	本当のラストバトル？	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在500以上）	
LEVEL-1	裏ホセ・ガスパチョの究極のほうび	打倒マリア后，再打倒ホセ	ネコミミ
	芸能界デビュー	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在500以上）	
LEVEL-2	ヒーロー大統領	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在600以上）	
LEVEL-3	ラハール様大降臨	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在800以上）	
LEVEL-4	別の愛に目覚めた裏ジーオ	打倒多数ジーオの愛	
	神聖モテモテ王国	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在1000以上）	
LEVEL-5	大魔神エトナ登場	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在1250以上）	
LEVEL-6	核ミサイルとともに……	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在1500以上）	
LEVEL-7	スーパー・ジャスティス・フロン！	使2人组受伤	ロボ刑事仮面
	ゾンビになったピロ彦	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在2000以上）	

（接上页）

LEVEL-8	中ボス（元・マケレンノジャー）	打倒ノワール	ドクロフェイス
	ライバル	最终BOSS战胜利（除HP外其他状态数值合计在3500以上）	
LEVEL-9	思い出がいっぱいいっぱい	打倒主人公	死亡扱い
	結婚式	不使用合体技打倒最终BOSS（除HP外其他状态数值合计在5000以上）	
LEVEL-X	絶対ヒーロー	在第二次最终BOSS战中获胜	
	とらぬ狸の……	在第一次最终BOSS战中逃跑	
	叶わぬ未来	在第二次最终BOSS战中逃跑	

练武的洞窟

在随机生成的迷宫中，比起故事模式有着更多昂贵的敌方掉落品，这里是寻宝者的天堂。可以召集设施店员，满足一定的陷阱条件后会出现相关的设施，此外也是收集宝物的不二之选。唯一需要注意的是，由于层数过多，大卡车キャラバン的层数设定一定要事先准备好。

名称	层数	条件	BOSS名（层数）	出现敌方等级
新人英雄级	60	故事模式4•后篇完成后	フロン（60）	1～3
中级英雄级	100	新人30层完成后	エトナ（100）	2～4
熟练英雄级	150	中级50层完成后	ラハール（150）	3～5
绝对英雄级	200	总等级3500以上，电击迷宫全开放，且完成其中任意一个	バールヴォルガ（200）	



电击迷宫

使用电击票开放的迷宫。电击票可以在练武的发掘屋处买到（新人1-6，中级7-11，熟练12-16）。将位于迷宫深处的BOSS打倒后可以获得该迷宫的换装，同时还能获得不同的コラボ装备。在完成迷宫后，再次挑战仍然还会出现BOSS。在完成16个电击迷宫后，并同时完成其他迷宫后，追加“日本一：魔界ウォーズ”的迷宫。

作品名	特殊条件	获得换装	补充
アクセルワールド	在1800回合内完成15层迷宫	シルバークロウ	コラボ装备：エリシュデータ・断罪衣の右袖。地图与LEVEL-7是相同沙漠。地图上需要举起雷达才能发现向下的路。 15层BOSS：シルバー・クロウ
アスラクライン	在流水上行走会扣除HP（相对属性值高时伤害轻减）	橘高冬琉	水耐性高时几乎不会受到流水的伤害。看不见地图，所以若是有ネコミミ就方便很多。且迷宫内会掉落稀有物品“ルリシアの髪飾り”。10层BOSS：橘高冬琉（第2次开始为女兽人）装备有コラボ装备“冬樱”
いぬかみっ！	在熔岩上行走会扣除HP（相对属性值高时伤害轻减）	ようこ	炎耐性高时几乎不会受到熔岩的伤害。 能看见地图，探索很方便，需注意陷阱，地雷。且迷宫内会掉落稀有物品“ゴスロリスカート”、“式神のレキ”。 10层BOSS：ようこ（第2次开始为战斗员）装备有コラボ装备“蛙のペンダント”
狼と香辛料	在击倒敌人时会产生结界	ホロ	打倒敌人时与打倒美杜莎系敌人一样，会产生射程2的结界。需要注意铁刺球（破坏装备）的陷阱。 迷宫内会掉落稀有物品“断罪衣の下”、“ダークリバルサー”。
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	回合经过时，区域会崩坏	高坂桐乃	是个有高低差的迷宫。迷宫内会掉落稀有物品“宇宙銃”。BOSS装备有コラボ装备“メルルの杖”。
キノの旅	禁止携带刀具	キノ	迷宫内会掉落稀有物品“ゴスロリ服”、“サモエド仮面”。BOSS装备有コラボ装备“サモエド仮面”、“カノン”、“モトラド”。
しにがみのバラッド。	以フックショット移动+回合经过时，区域会崩坏	モモ	从迷宫区域外能下落到下一层的迷宫构造。
灼眼のシャナ	禁止普通攻击	シャナ	特殊技的咏唱•发动•EN消费很麻烦，用上举•投掷更为方便。迷宫内会掉落稀有物品“まーちゃんの包丁”。BOSS装备有コラボ装备‘贄殿遮那’，由于禁止普通攻击，不能偷盗。
デュラララ！	在区域内有视野限制	セルティ	即使是进入区域后，也会出现和通道一样的视野限制。迷宫内会掉落稀有物品“ねこねこナックル（右手）”、“晴凛の弓”。需要注意铁刺球（破坏装备）的陷阱。
とある魔術の禁書目録	邻接的敌方角色会合体！	インデックス	合体后的敌方角色等级为合体前两者等级相加。迷宫内会掉落稀有物品“黒の騎士の剣”、“箱”。
とらドラ！	不能看到敌方的索敌范围	逢坂大河	迷宫内会掉落稀有物品“レーザーブレード”、“ルシリアの左手袋”。 BOSS装备有コラボ装备“高須棒”、“木刀”。
乃木坂春香の秘密	暂时性的区域消失+气球移动	乃木坂春香	

（接上页）

バッカーノ！	全地图出现英雄迎击基地	フィーロ	迎击基地里有很多掉落的道具，方便拾取コラボ装备。 卫星炮陷阱很多。
ブギーポップは笑わない	攻击到敌人后，敌人分裂为两个	ブギーポップ	攻击后如不能打死即分裂，但是道具投掷攻击不会造成分裂。 迷宫内会掉落稀有物品“明鏡”。
撲殺天使ドクロちゃん	回合经过后通道会崩坏	ドクロちゃん	崩坏后的通道会在一定回合后恢复。 迷宫内会掉落稀有物品“断罪衣の上”、“ルリシアのドレス”。 10层BOSS装备有“ドクロちゃん”、“ドクロちゃんの輪”和“エスカリボルグ”。
ラッキーチャンス！	通常不能步行的海域地图	キチ	没有通道，依靠船移动。 船能在海上自由移动，但是只能是区域的木箱处登陆。 迷宫内会掉落稀有物品“ルシリアの服”、“牛乳”。 BOSS装备有コラボ装备“5円玉”。
日本一：魔界ウォーズ	攻击到敌人后，敌人分裂为两个	次回作の主人公	敌人全部是金属仙人掌。

人体改造

人体改造作为除了升级外另一个有效的提升主人公能力的手段，在游戏中起着至关重要的作用。在人体图中设置合适的面板（面板），可以完全按玩家喜好进行设置，同时还能获得称号。

名称	补正值	取得方法
一般ピーポー	无补正	初期
見所があるかも？	SAT以外+1%	面板合计+12，且其他条件未满时
もしかして主人公	SAT以外+2%	面板合计+24
一見、ヒーロー風	SAT以外+3%	面板合计+48
半熟ヒーロー	SAT以外+4%	面板合计+78
ただのヒーロー	SAT以外+5%	面板合计+120
人気ヒーロー	SAT以外+6%	面板合计+186
スーパーヒーロー	SAT以外+7%	面板合计+288
NO.1ヒーロー	SAT以外+8%	面板合计+444
マケレンノジャー	SAT以外+9%	面板合计+672
腕自慢	SDF+3%	SAT面板+9
パンチがきいた人	SDF+6%	SAT面板+22
ケンカ負け知らず	SDF+9%,HP+2%	SAT面板+42
暴れん坊将軍	SDF+12%,HP+4%	SAT面板+72
アタックヒーロー	SDF+15%,HP+6%	SAT面板+117
ストライカー	SDF+18%,HP+8%	SAT面板+185
チャンピオン	SDF+21%,HP+10%	SAT面板+287
アタックNo.1	SDF+24%,HP+15%	SAT面板+440
最強ヒーロー	SDF+27%,HP+20%	SAT面板+670
最凶ヒーロー	SDF+30%,HP+1%	SAT面板+1015
我慢強い人	LAT+3%	SDF面板+8
打たれ強い人	LAT+6%,HP+1%	SDF面板+20
よっ！守り上手	LAT+9%,HP+2%	SDF面板+38
マッチョマン	LAT+12%,HP+4%	SDF面板+65
マッチョヒーロー	LAT+15%,HP+6%	SDF面板+105
ガーディアン	LAT+18%,HP+8%	SDF面板+165
鉄壁ヒーロー	LAT+21%,HP+10%	SDF面板+256
鋼鉄の守り	LAT+24%,HP+15%	SDF面板+392
受身の達人	LAT+27%,HP+20%	SDF面板+597
無敵のヒーロー	LAT+30%,HP+1%	SDF面板+904
ダテめがねの人	SPD+3%	LAT面板+9
知ったかぶる人	SPD+6%,HP+1%	LAT面板+22

（接上页）

名称	补正值	取得方法
テストで１００点	SPD+9%,HP+2%	LAT面板+42
合格率１００％	SPD+12%,HP+4%	LAT面板+72
ガリベンヒーロー	SPD+15%,HP+6%	LAT面板+117
インテリヒーロー	SPD+18%,HP+8%	LAT面板+185
エリートヒーロー	SPD+21%,HP+10%	LAT面板+287
超能力者	SPD+24%,HP+15%	LAT面板+440
賢者	SPD+27%,HP+20%	LAT面板+670
大賢者	SPD+30%,HP+1%	LAT面板+1015
がんばり屋さん	補正無し	LDF面板+8
根性論大好きっ子	HP+1%	LDF面板+20
痛いのが得意な人	HP+2%	LDF面板+38
強靭な精神力	HP+4%	LDF面板+65
努力家ヒーロー	HP+6%	LDF面板+105
サイコヒーロー	HP+8%	LDF面板+165
サイキッカー	HP+10%	LDF面板+256
スペースヒーロー	HP+15%	LDF面板+392
超磁力フィールド	HP+20%	LDF面板+597
悟りの境地	HP+1%	LDF面板+904
特技は射的	LDF+3%	HIT面板+6
ナイスピッチ！	LDF+6%,HP+1%	HIT面板+15
ヒットマン	LDF+9%,HP+2%	HIT面板+28
夕焼けガンマン	LDF+12%,HP+4%	HIT面板+48
当たり屋ヒーロー	LDF+15%,HP+6%	HIT面板+78
必中ヒーロー	LDF+18%,HP+8%	HIT面板+123
伝説のガンマン	LDF+21%,HP+10%	HIT面板+191
スーパーガンナー	LDF+24%,HP+15%	HIT面板+293
百発百中ヒーロー	LDF+27%,HP+20%	HIT面板+446
ゴッドガンナー	LDF+30%,HP+1%	HIT面板+676
すばしっこい人	HIT+3%	SPD面板+6
テキパキ動く人	HIT+6%,HP+1%	SPD面板+15
日本代表ランナー	HIT+9%,HP+2%	SPD面板+28
トップランナー	HIT+12%,HP+4%	SPD面板+48
高速ヒーロー	HIT+15%,HP+6%	SPD面板+78
ドリフトキング	HIT+18%,HP+8%	SPD面板+123
音速ヒーロー	HIT+21%,HP+10%	SPD面板+191
スピードスター	HIT+24%,HP+15%	SPD面板+293
電光石火	HIT+27%,HP+20%	SPD面板+446
光速ヒーロー	HIT+30%,HP+1%	SPD面板+676

身心创伤

身心创伤（トラウマ）是由战斗不能导致的。被不一样的敌方角色杀死时，身心创伤也不一样，且当主人公杀死对应身心创伤的敌人时，获得的经验值只有正常的一半。其治愈方法只要逆其道而行——即多杀死该种类敌人等等即可。

身心创伤	効果
戦闘員恐怖症	受戦闘員系敌人攻击伤害增加
メデューサ恐怖症	受メデューサ系敌人攻击伤害增加
シンデラー恐怖症	受シンデラー系敌人攻击伤害增加
ハリゾー恐怖症	受ハリゾー系敌人攻击伤害增加
ハーピィ恐怖症	受ハーピィ系敌人攻击伤害增加
ドラゴン恐怖症	受ドラゴン系敌人攻击伤害增加
ダークナイト恐怖症	受ダークナイト系敌人攻击伤害增加
鉄球恐怖症	受到攻击伤害增加
飢餓恐怖症	EN为0时的每回合受到攻击伤害为两倍

胖公主：蛋糕一把抓

PSP ●ACT ●2010年3月[illegible]
●SCEI ●1–8人

文/平射炮

《胖公主 蛋糕一把抓》
系统攻略指南

[illegible]



~ 基本系统 ~

★帽子机器介绍

在本作中，玩家只能控制一个角色在战场上战斗。这个角色的职业不是固定的，可以随时通过“职业帽子”改变职业，这也是本作的主要乐



趣。职业帽子在帽子机器中生产，随时可以去捡，并不需要花钱或者使用材料。捡起代表不同职业的帽子戴上，角色就立刻改变成这种职业。

而帽子机器可以升级，都是两级。升级就需要资源了。资源在本作中只有两种：木材和金属。这两种资源的获得方法类似即时战略游戏，玩家把自己的角色先变成工人职业，然后去采矿，砍树和挖矿，然后把它们抱回帽子机器。在单机模式中，我方的CPU同伴也会采矿，所以不用玩家完全当工人。当资源收集够数，就可以升级帽子机器了。不过帽子机器不能自动升级，因为有几种不同的机器，玩家可以选择先升级哪个。升级方法是，变成工人职业，在机器旁选择升级。



游戏中有5种职业，就有相对应的5种帽子机器。这5中帽子机器分布在自己的城堡中，位于不同的位置，不过距离一般比较近。下面是这些帽子机器的造型、升级所需材料，还有升级方式。

戴着第一级帽子时，当帽子机器升级到二级，此时需要去捡取二级帽子戴上，才能有二级职业能力。头上戴的一级帽子不能随着帽子机器的升级自动升级。

★职业系统解说

本作的单机模式有5种职业，分别是：村民、工人、战士、弓箭手、魔法师、祭司。下面分别说一下这几种职业的特点，熟练掌握每种职业的特点才能玩好本游戏哦。对了，升级帽子机器后每种职业就有二级了，这两种级别的职业可以随时按三角键切换！



——村民

生命：2颗心

武器：拳头

游戏刚开始你的角色就是村民，就是刚上来没带帽子的形态。这个形态的血很少，能用拳头攻击，但是很弱，所以一般人都不爱用吧。不过村民有个特点，就是跑的最快！搬运东西的速度也最快！这一点比较好理解，因为人家村民是轻装嘛，没有身上累赘的盔甲和武器，自然逃得飞快。多人游戏时，村民可以和工人配合，做一个高速运输资源小能手，很有可能扭转战局。

——工人



生命：4颗心

武器：斧子、炸弹（2级）

工人是用的非常多的职业，他的能力是砍树和采金矿，而且有攻击能力。尤其游戏开始的时候，通过采集这两种资源合理升级帽子机器，然后利用更厉害的二级职业，这是玩家取得胜利的关键。采集资源需要用工人职业，而且把工人的帽子机器升级到二级后，二级工人就可以扔炸弹，威力还是不小的。另外工人还可以修建城门，达到很好的御敌作用。而且二级的工人帽子机器还可以生产特殊炸弹，用来炸城墙效果出色。

——战士

生命：6颗心

武器：剑和盾、长刀（2级）

顾名思义，战士就是战士……近身攻击能力极强，而且一级战士有盾牌，可以按住R键用盾牌防御敌人的正面攻击，防御弓箭和魔法有特效。最重



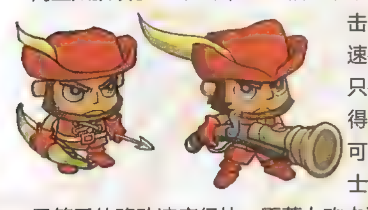
要的是，战士的HP极高，有6颗心！这种高血高防御的角色，非常适合当肉盾，冲锋陷阵的首选职业。二级战士的形态发生了改变，武器由剑盾组合变成长刀。这把武器的杀伤力巨大，但是没有盾牌容易挂，所以两种形态切换使用吧。战士二级形态蓄力攻击很凶狠，拿着长刀向前冲刺斩杀，快感十足，而且可以用长刀蓄力当“代步工具”，弥补战士移动速度的不足。

——弓箭手

生命：5颗心

武器：弓箭、散弹枪（2级）

弓箭手的远程攻击非常“恶心”，尤其是战士在前面混战的时候，用弓箭手在远距离蓄力攻击，简直太猥琐了......如果和战士相遇，不要用蓄力攻击，一下下快速射出弓箭，只要距离掌握得当，同样可以干掉战士。这是因为弓箭手的移动速度很快，而蓄力攻击速度慢，不容易拉开距离。当然战士会使用盾牌档箭，这就需要玩家的应对能力了，比如将对手引到混战的环境。站在城墙上，向下方攻来的敌兵射箭，也很有大片的感觉。弓箭还带有贯穿效果，可见弓箭手的使用频率很高。升级到二级后，弓箭手就变成了“小炮手”，拿着散弹枪跑来跑去非常吓人。散弹枪的威力很大，近距离蓄力攻击，一下一个敌兵血少的职业很轻松。另外，无论是弓箭还似乎散弹枪，都可以在火堆上点燃，然后发射带火的“子弹”，攻击力更高了。



——魔法师

生命：4颗心

武器：火杖、冰杖（2级）

游戏中有两个法师，一个是魔法师，另一个是祭司，相当于RPG游戏中的黑白魔。魔法师是攻击能力，一级是火杖，发出火球攻击敌人，或者蓄力发出大面积群体火焰攻击。烧到敌人后不仅去血，还有火焰的持续效果，能烧敌人一段时间，甚至致死。升级到二级后切换模式是冰杖，作用是冻住敌人，或者减缓敌人的行动。冰魔法攻击有一定的攻击力，但是相对较弱，最大的用途是牵制敌人，属于辅助职业，最好和战士、弓箭手等职业组队行动。

——祭司

生命：4颗心

武器：圣洁之杖 恶魔之杖（名字为个人给取的~~）



祭司就是胖公主这款游戏中的纯医生，这个职业没什么攻击力，只能给同伴加血。利用手中的祭司杖，发射恢复光线给任意同伴加血，还可以蓄力来个大面积加血魔法。由于一级祭司不能攻击这个特性，行动肯定是和同伴组队，给他们不停加血，直到取得战斗的胜利。不过升到二级后，祭司就有了邪恶魔法，按住L键攻击就不是给同伴加血了，而是吸敌人的血，但是不能吸死敌人。二级祭司的蓄力攻击很像画炼成阵，发动后对范围内的敌人产生晕眩效果，没有攻击力。祭司同样是辅助职业，和其他队友组队最佳。

——死神镰刀

生命：8颗心

武器：死神镰刀



也许你发现在教学说明中有一个“死神镰刀”职业，但是故事模式中却没有相应的帽子机器。因

为这个职业确实不存在于故事模式中，而是多人模式“死神镰刀”中特有的强力角色，是本作中最强大的职业，所以不能轻易示人。死神镰刀拿着一把镰刀，杀人基本是一下一个，而且锁定单个敌人的蓄力攻击是二级祭司的吸星大法，非常邪恶；放开蓄力攻击后是旋转攻击，更是绝对秒杀敌人！既然这个职业如此强大，直接加入故事模式必然会破坏平衡性，所以只能存在于独有模式中。在死神镰刀模式中，所有玩家的目标都是夺取死神镰刀帽子，然后尽情干掉其他人，保持最长时间的死神镰刀状态，直到杀敌数完成，取得胜利。

故事模式攻略

第一章　美味发现

故事：红蓝两个公主在黑森林里玩，碰到了巨大的蛋糕。二人就吃起来了。当二人忘情地吃蛋糕时，森林里小矮人出现，绑走了两个公主。几个小时后两个国王发现公主还没回来，就派兵前往森林搜索，目标是救回公主。

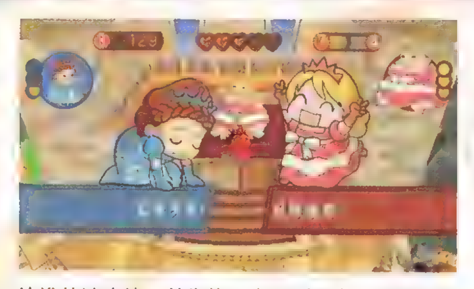


◆攻略提示：第一关自然很简单，我方城堡在右侧，矮人把公主关在了上方，在地图上可以看到位置。用士兵职业过去干掉几个小矮人，把公主抱回我方城堡的王座上。守候一段时间，等待时间结束完成任务。本关目标是看谁先救出公主，如果你的动作够快，敌对阵营可以无视。

第二章　超级大麻烦

故事：救出公主后，两国公主全变成了大胖子，而且救回王宫后，公主还是止不住狂吃蛋糕。大臣说唯一能给公主止饥的方法是给她吃邪恶蛋糕，以毒攻毒！于是国王听信了大臣的话，派兵去森林带回所有蛋糕。对于挡路的小矮人，王国的命令是格杀勿论。

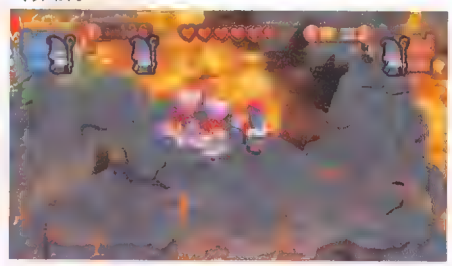
◆攻略提示：这关是喂公主吃蛋糕，和敌对阵营



比谁的速度快，首先将公主喂到最大。蛋糕在地图的中上部位，有小矮人把守。一边和敌对阵营作战，干扰他们抢蛋糕的速度，一边把蛋糕搬运回来喂给公主。

第三章　山岭传说

故事：给公主吃掉所有蛋糕，按理说应该包括邪恶蛋糕了，但是她的食欲完全没有满足。国王为了阻止这个魔咒，将护卫队队长叫来，他让士兵去找山之贤者，国王认为贤者知道解救的方法。



◆攻略提示：本关的目标是救出两个贤者，场地中有三个，所以最多只能让对手抢走一个。贤者在地图的中部，把他们搬回来，搬到王座上即可。本关的火山场地很恶劣，地面还会上下起伏，注意规律，找到合适的路行走，速度就比较快了。

第四章　真贤者

故事：找到了贤者，他们开始研究蛋糕，几天



后的结论是“我们解释不了蛋糕的奥秘，只能找神明了……”。而请神的方法是把国内最珍贵的东西收集起来，进贡给神……

◆攻略提示：本关是在场地中央的岛上建立神殿请神。当然要抢在对手之前收集资源，并建造成功神殿。玩家和对手的两个神殿挨着，搬运资源时要注意躲避敌人的骚扰。资源在神殿旁边过了桥就有，有几棵树木，在往上有两个金矿。树木和矿都会重生，速度还算比较快。另外场地中还有几个塔楼，可以占领下来，如果争夺资源麻烦，可以在塔楼旁边开采。然后在去中间建神殿。神殿按照几个步骤建造，类似帽子机器的升级，三次后完成任务。

第五章 邪恶计划

故事：神殿建好后，贤者灵魂附体，跟国王说神明下指示了，要解除魔咒方法只有一个，需要英俊王子的深情一吻……国王去哪找王子啊。几个月过去，公主没有任何改变，还在狂吃。正在国王就要绝望的时候，突然有一天，收到了来自邻国的消息，亚伯特王子要来招亲，让他亲吻公主就能解除黑森林的魔咒啊。但是王子也可能选别的公主，国王命令士兵深夜去诱拐别的公主，关押起来，直到王子娶了自己的女儿。



◆攻略提示：本关的目的是抢对手（蓝队）胖公主三次，当然同时要阻止对手抢自己的公主三次。这个场地比较大，下方塔楼处有很多资源，占领这个塔楼就成了初期的关键。场地中有很多“井口”，跳进去可以快速来到另一个区域，相当于传送门。记住水流的路线，多多利用。由于场地很大，又要抢公主三次，所以本关成了持久战，打起来有些艰难。

第六章 双重危险

故事：抢到了蓝队的公主，结果第二天自己的公主就不见了。国王大惊，公主已经这么胖，不可能自己走远的。结果士兵发现，有一些蛋糕残渣留在前往敌城的路上，原来敌人用蛋糕就把公主吸引走了，这小手段刷得真聪明……



◆攻略提示：升级帽子机器，每个机器先修理，然后再升级一次，就需要采集大量资源。占领场地中间的塔楼就成了关键。占领后可以直接把资源搬运到塔楼，而不用往老巢搬。

第七章 大逃亡

故事：修复武器后，国王就要扩充军队人力了。由于不少战士被关进了监狱，国王下令解救这些强悍的家伙。



◆攻略提示：本关的目标是占领监狱，并将敌方全灭。这关的场地很大，左上角现实地方的兵力，杀敌到零就胜利了。这关有海洋，在深水里去血很快，这点要注意。占领监狱能够获得人数，注意牵制敌人，不要让他们总是“复活”，否则这场战斗很艰苦。

第八章 别迟疑，就是超级炸弹

故事：集合了部队，国王发现无法全灭敌人，原来敌人设置了很多屏障，国王和大臣决定用炸弹去炸敌方。

◆攻略提示：有事比较大的战场，有很多资源可用。将炸弹搬到对方王座，CPU同伴比较积极。不过炸弹不能被打落，否则很快就爆炸了，还要重搬。关卡开始尽快收集资源升级帽子机器，然



后抱着炸弹冲向敌营吧。

第九章 飞山越岭

故事：战争不断，公主还是没找到。国王哭喊着赶紧救出公主。但大臣说敌人的防御很好，国王就怒了，骂街还乱堆蛋糕，拿着皇家权杖到处乱挥。正在此时侍者报告说技术工程兵找到了敌人屏障的突破方法，使用一种弹簧装置“弹簧垫”，将士兵从空中弹射过去。



◆攻略提示：占领控制塔楼取得胜利。本关的场地多是冰雪，借助弹簧垫可以飞到很远的地方，要多加利用。弹簧垫是木头圆形物体，埋在地面，一个人站在上面不能直接开启，需要不停地跳几下，把下面的弹簧压下去，就能启动了。

第十章 来了又去…去了又来

故事：国王为了尽快救出公主，一次次进攻，许多战士挂了。而敌人将公主一次次转移，为了在亚伯特王子到来之前结束战争，国王召集了所有仅存的勇士，进攻敌人城堡。



◆攻略提示：同样是和对手抢夺公主的关卡，和前面不同的是，本关敌我两方的公主都关在城外，更容易抢走，战斗也就更激烈。由于是单人故事模式，和电脑配合肯定不太好，所以运气成分比较大。小编个人经验，带着队伍慢慢杀入敌营前方，让同伴去扛公主，自己跟在后面掩护。如果没有敌人的时候，最好按圈键和同伴一起抗，这样速度能快一些。这之前为了阻止敌人抢走他们的公主，可以多捡几次蛋糕，把蓝公主喂成大胖子。

第十一章 胜利就在眼前…

故事：战争进行到白热化程度，我方士兵终于突破重围救出了公主，把她带回到了国王身边。结果就要胜利的时候，“公主”爆炸了！原来国王再次中计，这是一个假公主。救公主行动继续展开！



◆攻略提示：场地巨大，我方城堡上面的弹簧垫可以直接把士兵弹到中间的金矿处。这个地方要占领，初期可以获得大量的资源。本关同样不容易打，由于场地大，如果没有几个人协力抗公主，想通关就只能持久战了。

第十二章 远走高飞

故事：战争进行到白热化程度，我方士兵终于突破重围又一次救出了公主，把她带回到了国王身边。结果就要胜利的时候，公主飞了起来。“是龙吗？太假了吧，照这样下去我看连独角兽和小精灵之类的也要出现了，这是他妈的谁写的烂剧本？”国王看到巨大的飞龙抓走公主，大骂起本作的制作人。而大臣在一旁劝到：“这时游戏啊，陛下，敌人越多越强，游戏就会卖得越好嘛，陛下，请做好心理准备吧。”看来大臣是个游戏高手。之后国王准备使用最终手段，用超级炸弹在龙爪之下救出公主。

◆攻略提示：这关的通过方式是用炸弹炸开场地最上方飞龙旁边关押公主的石头，要炸几次才能



救出公主。你会发现，炸弹就在自己的门前，但距离自己最近的炸弹是敌人的，我方士兵不能使用。举起来几秒钟就会爆炸，根本不能运到飞龙处救公主。所以要到敌营前取得红色炸弹，才能运过去炸开岩石。本关的目的就是去敌营下方取得炸弹，然后搬到上面炸开岩石。本关的故事比较恶搞，而关卡也是如此。如果是真实情况，既然红蓝两国的公主都被飞龙抓走困了起来，应该联合起来先救公主才对。按照游戏这样实在是辛苦啊，而且说不定啥时候两个公主就都被飞龙打牙祭了。

第十三章 野蛮伪装

故事：从飞龙爪下救出公主，国王高兴坏了，但公主大骂国王就错了人。原来飞龙刷了个诡计，把红蓝两个公主的衣服对调了（飞龙吃饱了撑的么……）。一切又回到了原点。国王怒了，决定大兵挺进，拼死一搏也要救出公主。

◆**攻略提示**：本关场景很漂亮，两个城堡成对峙之势，上面的山路适合潜入，下面是平地适合交战。本关是游戏的倒数第二关，和最后一关都是大混战。倒是很爽快，不过难度不低，持久战是难免的。

第十四章 吾爱归来

故事：大混战继续蔓延，战场上全是尸体和濒死的士兵，不分敌我地一道葬身在鲜血和蛋糕之中。这景象看起来美味却又毛骨悚然……或者说毛骨悚然又美味。实在很难决定那种形容较为贴切。国王注视着这场大屠杀，对方最后一道城堡近在咫尺。“兄弟们，听好了。我保证快结束了。这最后一次救出公主，我们就可以回家了。“

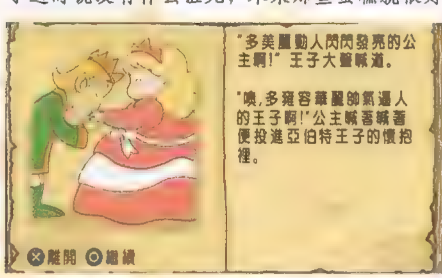
◆**攻略提示**：游戏故事模式的最后一关，同样是和对手抢公主，只是本关的场景很大，路线比较分散。个人感觉比上一关更难，继续持久战吧兄



弟，坚持就是胜利。

第十五章 终章

故事：不是说最后一关了么，怎么还有一章？对的，本章你要一对八，还要打飞龙、小精灵和独角兽……别担心，我开玩笑呢。本关说的是公主被救出来，赶上了王子到来，王子亲吻了公主的胖手。国王高兴地说蛋糕诅咒该消失了，可王子这时说没有什么诅咒，本来那些蛋糕就很好



吃……原来这场争取公主的战争是场杯具，一群傻子在打架。从此大家过着幸福快乐的日子。

（攻略完）

小技巧和经验收集

1，快没血的时候，找个没人的地方别动，角色自己会坐下吃蛋糕加血。

2，站在城堡附近一段时间就可以将其占领，然后直接往这里运输资源。

3，干掉敌人后，可以捡起他们的帽子戴上，改变职业。当然你不会变成敌人。

4，2级的工人帽子机器会生产“特殊炮弹”，用来炸城门效果突出。

5，2级的法师房子会生产“魔法药”，可以把敌人和自己变成可爱的母鸡。

6，用弓箭手时可以先用散弹枪蓄力，然后切换到弓箭攻击，以此减短散弹枪的硬直时间。

7，战士的2级武器蓄力后会有冲刺效果`~~你可以省很多路跑！！！

8，保护好自己城堡附件的地道或城墙，同时多利用这些地方进攻对方城堡。

9，多加利用弹簧垫或者水井等传送装置，可以少跑很多路。

10，保持公主的体重，可以有效减慢被对方抗走的速度。



"中国动画制作业之母"狄娜病逝

2010年3月31日，是梁幗馨（狄娜）女士离世的日子！香港动画人士谢继昌先生撰文纪念这位身兼企业家、电影演员，并从事过航天科技和卫星发射的奇女子，称她为"中国动画制作业之母"。在此我们也对狄娜女士的离去表示哀悼！

"原来在八十年代初，梁女士凭其与外国运营商的关系，是首位将欧美动画加工业务带回内地制作的先驱。其最初在深圳成立的太平洋动画（全名不详），无论在运营方法、分工安排、制作检测、培训人才，以至发掘市场，都为将来的动画制作业奠下稳固的根基，更为后期腾飞的中原动画（中国原创动画）提供现在的技术人员。笔者曾听一位老前辈说动画加工制作业，一向是菲律宾及台湾地区领风骚，其后内地反而超前两地，说如没有梁女士之功，中国就没有动画加工业，这样就莫论有中原动画了！期后梁女士另有发展，退出动画圈。但其旧属部下，纷纷自立，安利、彩菱、翡翠动画等知名动画制作公司，均有其旧领部属在职。所以她对动画业界的贡献，堪称中国动画之母绝不为过。" 谢继昌



狄娜，香港历史上的红粉传奇。（生平简介）

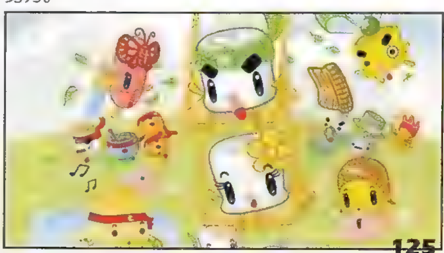
六十年代，她是香港最性感的明星，参演了54部电影；七十年代，她息影从商欠下70万港币巨债，又在短短四年内迅速还清；八十年代，她在内地四处奔走做生意赚钱，也捐献出大笔财富；九十年代，她把卫星导航系统输入全世界52个飞机场；步入20世纪，她并没有停下来，参与了欧盟发展"GALILEO"（伽利略）全球卫星导航定位系统，抗衡美国技术霸权。

复制喜羊羊模式，"爽滑仔"挑战欧美日动画

《中华美食小子—爽滑仔》是由CCTV央视动画制作公司、韩国Nextki动画公司及日本DLE公司共同制作，筹划制作104集，每集12分钟，运作资金3600万人民币。

多莱宝授权有限公司总经理李伟生表示，他们用了近三年的时间筹划，投入近3600万元，有信心两年可回本，预计其后每三年有一亿二千万的收益。目前不论中国或香港，动漫市场仍以日本和欧美创作最受欢迎。李伟生估计，香港和内地分别有近九成半及八成市场被美国或日本漫画垄断，但他对自己公司的创作满有信心，他说："以《喜羊羊》为例，都做得很成功，我们可以打破局面，因为有内地资金参与投资，加上内地的税务优惠，会吸引更多人开发动漫市场，不出2、3年，日韩欧美占内地市场的比率甚至只剩一半。"

注："爽滑仔"的原型是广州和香港的街头小吃，如肠粉、烧卖、煎酿三宝、鱼蛋等，代表着社会草根阶级，动画故事描述了他们为追求不同的梦想而努力。



伪娘杂志上市在即，随刊附送伪娘内裤

上上期杂志介绍过这个日本的伪娘第一刊《わぁい！》杂志，本刊即将于4月24日发售，估计大家看到本期掌机迷的时候，此神刊已经上市了。作为杂志的创刊号，为了表示诚意，同时为了吸引读者，这本杂志随刊附送了精美的小礼物——伪娘装内裤！从外表看，本内裤貌似没有什么特殊之处，不过有专家表示，它可能是为了让伪娘穿伪娘装的时候下体更加不明显而采用了专门的设计……更有业内人士称，伪娘是ACG未来的发展趋势，大家最好早点接受。

其实日本杂志送内裤这不是首例，去年就有萌系杂志赠送女孩内裤形状的屏幕擦布，大打擦边球；而这次伪娘杂志赠送的内裤则是货真价实的东西。本刊在此也建议各位非伪娘的读者，不必盲从跟风，适当反潮流而行未尝不是好事……



两监督表示《银魂》并未结束，囧者必将归来

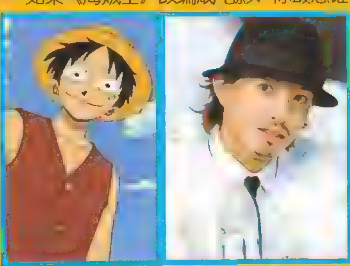


《银魂》TV动画版在2010年3月25日终于完结，广大FANS肉牛满面，纷纷表示遗憾，以及对《银魂》的不舍之情。而在之后的“2010银魂春祭”上，银魂的两位监督之一“藤田阳一”说道：“空知英秋先生今天并没有来，无容置疑他将继续连载新的故事。一旦等待制作的素材够多了，我们全员会再聚一起制作新的《银魂》动画。”高松信司也告诉现场一万多名观众，银魂绝对没有结束，日后必将回归！

对此PG访问了深爱这部片子的猴子，他鼓着掌高呼坚决支持新的银魂，同时希望本片继续4:3下去。

木村拓哉欲自费拍《海贼王》

木村拓哉饭《海贼王》早已不是新闻，据说他每次都会在连载上市前找作者尾田荣一郎要到最新版本。据消息人士称，木村甚至想自己出钱投资该片，然后兼主演和导演，而身边的人对如此狂热的木村毫无办法，“木村的固执超出想象，即使是自己掏钱，他也在所不辞的样子。”圈内人表示。近日日本公信榜举行了“如果《海贼王》改编成电影，你最想谁来演主人公”的问卷调查，结果小田切让获得冠军，木村连前五名都没进去。



好莱坞版《死神》有望拍摄

据好莱坞的消息，已购得Akria的华纳兄弟正在争取漫画《Bleach死神》的电影拍摄权。导演过《糊涂神探》和《初恋50次》的Peter Segal正在和北美出版商Viz Media商谈相关事宜。据称他将担任电影版《Bleach死神》的制片人，但并不会导演该片。对于好莱坞改编日本动漫推出的真人版电影，都想定位全球化影片，但文化差异太大，这类作品往往都成了雷，而《死神》如果成真，很可能重蹈覆辙。



成年版小新和他的新娘？新剧场版4月17日上映

蜡笔小新第18部剧场版名称为《超时空！呼风唤雨我的新娘》，预定在4月17日在全日本上映。在这次的故事中，会出现小新未来的新娘田美子，而且他们会乘坐时空机器到未来，挽救自己的命运。未来的小新和他未来的新娘是最大的看点。

据说作者臼井仪人曾说过一定要在试映会和首映那天带着家人到电影院观看本部作品，没想到去年9月11日臼井先生不幸坠崖身亡。小新之父已去，蜡笔小新因此停刊，希望这不是蜡笔小新的最后一部剧场版吧。



《Love Plus》改编5部漫画4月连载开始

NDS的AVG游戏《LOVE PLUS》可称日本国民级恋爱游戏，发售后引起了各种社会现象。并且新作已经公布，凭借没散去的热度，继续巩固其在日本宅男界的地位。

而Konami与讲谈社将于4月展开合作，预定将在五本杂志中进行该作品的漫画连载。而预定将与本次创作的漫画家也有多名，包括现津みかみ、瀬尾公治、九月タカアキ、樱太助、以及若宫弘明。各位喜欢本作的玩家不妨关注一下漫画的进展。



各作品名称/作者/发售日以及刊载杂志情况如下：

《LOVE PLUS Manaka Days》现津みかみ（4月3日 月刊少年ライバル）

《LOVE PLUS Rinko Days》瀬尾公治（4月9日 别册少年マガジン）

《LOVE PLUS Nene Days）》九月タカアキ（4月14日 月刊ヤングマガジン）《LOVE PLUS Girls Talk》樱太助（4月20日 マガジンイーノ）

《LOVE PLUS 她的过去（カノジョの过去）》若宫弘明（5月7日 good! アフタヌーン）

宅无国界，俄罗斯动漫排行

日本动漫作品作为宅文化的起源，目前影响早就不局限于日本本土，其他地区也正在被宅文化殖民，其中俄罗斯的动漫爱好者们也相当的狂热，这是俄罗斯某杂志上评选的最受欢迎的十大日本动漫作品，其中几乎都是大家耳熟能详的作品，可见日本宅文化的影响之深远，宅文化已经没有国界。

俄罗斯最具人气的十大日本动漫

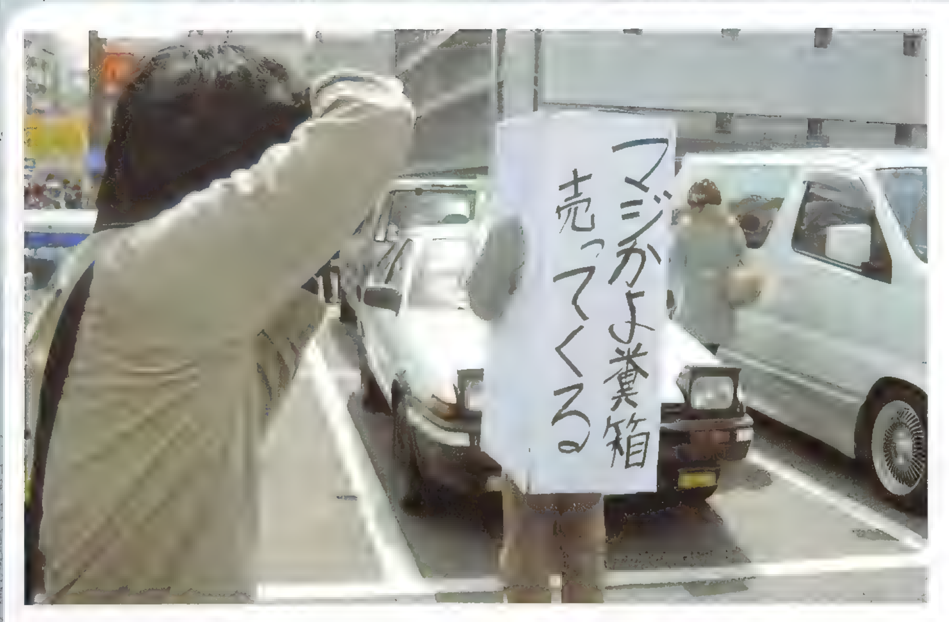
1位 NARUTO 火影忍者
2位 Death Note
3位 BLEACH -死神
4位 萝莉控物语
5位 +ANIMA
6位 钢之炼金术师
7位 圣枪修女
8位 天使禁猎区
9位 One piece海贼王
10位 美少女战士

平野绫已婚？众宅不能接受

出演《凉宫春日的忧郁》一举成名的声优平野绫，最近在BLOG中自曝了一张照片，被怀疑她已经结婚。原来照片中平野绫的左手无名指上戴有一枚戒指，该照片引起了无数Fans热议，纷纷表示不能接受。



目前平野绫还没有公开澄清此事，部分Fans表示要淡定，猜测也许是她戴着玩或带错了手指。



日本人为何害怕OTAKU?

——御宅族的日本悲剧

御宅＝OTAKU，这已经是日本动画狂热者的代名词。在海外，被称为御宅族的人通常是指不论在知识和技能上都远超一般民间ACG（Anime、Comic、Game的简称）迷的狂热份子，可以算是ACG迷中的战斗机。事实上这群御宅族的确在青年文化界中占了很重的位置，你随便走到哪一间青年杂志的编辑部乱抓一个编辑都很可能是御宅族的一份子。以香港来说，水木一郎和堀江美都子到香港开演唱会，当笔者友人看完全场的观众（由于宣传极为不足，所以到场的差不多都是消息灵通的御宅族）后开玩笑说："假如一个炸弹落下来，下星期全香港就没有青年杂志出版了！"，可见御宅族是如何"占领"香港的青年文化界。

在日本御宅的势力就更惊人了。比如当今日本的第一线动漫画人，十个有七个是御宅族，例如九十年代的代表动画公司GAINAX的创立者之一冈田斗司夫就是公认的御宅王（OTAKING），而公司的其他成员也是御宅族组成；漫画界大红大紫的赤松健和藤泽亨也是非常典型的御宅族。虽然不至于"占领"当今日本ACG界，但其影响力之惊人却绝对不能忽视。

虽然御宅族在日本的势力和影响力相当惊人，但在日本OTAKU这三个字却是禁忌，日本人一听到御宅就会脸色大变，鸡飞狗跳地跑开，就连洪水猛兽都没有那么可怕。就算是御宅族之间，除了极少数已公认为御宅族的人（如冈田斗司夫）之外，大家都尽可能避免以御宅之名互相称呼。搞得御宅族像是什么秘密结社的社员，又或者邪教一样。

包括冈田斗司夫在内的大部分人，都认为御宅族的名声会这么差，是因为八九年在日本发生的宫崎事件（注）。但原因真的是这样吗？笔者不这么以为。

个人推论，宫崎事件只不过是日本社会对御宅族的排斥行为的一个借口，真正问题在于日本的民族性：单一价值观、群体排他性和胜者正确论。这三种日本人出名的民族劣根性正是使御宅族恶名远播、不见天日的元凶。

由于这篇文章不是八股式的大学论文，所以笔者不会在这里引经据典写一大堆你不懂笔者也不懂的数字和数据来引证一些论点，而是从漫动画本身，甚至是一些日本电视剧常见的内容来作例子。

单一价值观：非黑即白的的世界

虽说日本国内也有极少数民族，但本质而言日本是一个单一民族国家。日本亦是一个单一价值

观的国家，也就是说极大部份日本人的想法和思考模式都是大同小异。以足球漫画《Captain翼》（又名天使之翼、足球小将）为例，差不多故事中所有球员的踢球哲学都是大同小异，就是说没有一套对等的哲学（即两个哲学都是对的，而不是非黑即白）是和“翼”他们相信的哲学共同存在。就是单一价值观的好例子。

你或者会说：“每个人都是单一价值观的吧，哪有一个人会有两套价值观？”没错，除了精神分裂者和政客之外，一般人的确只有一种价值观，但日本人的不同在于他们不承认有另外的价值观存在。看看外国，美国不但是一个多民族国家，而且各种各样价值观的人都有，由早年的Bebop乐手到达达主义再到嬉皮士，甚至现在仍然在欧美活跃着驾着哈雷摩托四处跑的地狱天使等。他们虽然不被社会大众认同，但社会却不排斥他们，让他们有生存的空间。原因是美国“虽不认同，但要容忍”的立国原则和相对而言较为广阔的容忍度（当然任何事也有例外，这里所指的是一般性而言），就算是不认同对方的价值观，但却要容忍对方的价值观，并保护对方有不同价值观的自由。所以虽然美国史上曾爆发无数的种族问题（种族问题基本上和价值问题密不可分，但这是另一个论题，不在本文的讨论范围内），但最后都是少数的族类得胜，而不是大众消灭少数，而民主的基本正是如此：不单维护大多数的利益，也要保障少数人的权利。

不好，离题了。

简单地说就是日本人没有容忍和自已不同价值观的气量。在这里，单一价值观是指：除了自已所信的价值观之外，不容其他价值观存在，即使这种价值观对他们完全没影响；而御宅族正是拥有和一般日本人完全不同的价值观的小众。日本人完全无法理解，也不打算理解这群人为何会对一些小孩子的玩意如此着迷并大加研究，并对这群小众加以敌视。（别以为日本是ACG大国，国民就会有一个正面的态度去看这些所谓的“次文化”，其实大部份日本人仍视ACG为给小孩子的玩意，登不了大雅之堂。）

而从单一价值观引申到群体排他性，表面看来这两种东西好像风马牛不相及，但实际上这两种价值观是分不开的。

群体排他性：非友即敌的心态

群体排他性一向是日本人的“名物”，公认群体性极强的日本人，小至学生社团，大至公司部门，差不多每个日本人都必须有一个地方让他们立足，然后为这个地方努力。同一组织的人必须有着同一理念和同一价值观，而日本人认为这样才叫做“团结”，才算得上是“同伴”。我们再看看漫画，差不多九成漫画的主角身边都有一群同伴，这些同伴可能个性各异，但他们却有着同一理念、同一价值观，而不同理念的人是不可能当同伴的。

群体说过了，那排外又是怎么一回事呢？在上段谈过有关单一价值观，那就是排外之源。再次引《Captain翼》为例，故事中除了主角们所信奉的足球理念，就没有其他对等的理念了，而所有拥有共同踢球理念的朋友就算是不同国家但一定会是朋友。这种以主角大空翼的足球理念为中心的“虚拟组织”，其成员不但在球场外必成好友，而且在球场内亦踢得非常“君子”，没有为胜利斗个你死我亡的情况出现。但不在这个“虚拟组织”中的人呢？他们先是看不起翼所信奉的理念，再进行挑战，最后不是惨败，就是被翼“感化”加入这个组织（实际上必需打败对手后才能将其感化，就是说：胜者的理论就是正确的，有关胜者正确论下文会详论），从来没有一个角色有着和翼不同的理念（更别说是相反了）而可以由始至终都和翼保持一个对等的关系。因为翼是主角，接受他的理念就等于附属于他，怎么可以和翼平起平坐？

《Captain翼》的例子可以说明日本人那种群体排外论的特质：自已信奉的理念不一定是自已认为正确的理念，很可能是某个大人物所信奉的理念，但人云亦云、诉诸权威地认为正确，对于别人不认为正确或者认同其他的理念就视之为敌。或者通过“感化”让对方相信自已的理念，不然就赶尽杀绝。说到这里，各位可以理解御宅族为何会在日本饱受逼害了吧？GAINAX的名作《OTAKU的录像带》其中一幕是主角的上司晚上带着女人花天酒地，但身为主角的御宅们却坐在电影院前通宵等看《超时空要塞》电影版！主角的上司对主角做的事冷嘲热讽，他认为下班后除了花天酒地之外其他一切都是不对的，但他没兴趣去感化，也没本事消灭，所以只好以冷嘲热讽来攻击。

最要命的是，由于御宅们是小众，没有反击的能力，迫害者反而以为他们占有优势，不是因为人多势众而是因为拥有真理，而对方不敌是因为他们是错的，这就是胜者正确论。

胜者正确论：颠黑倒白的歪理

其实有读历史的朋友对于日本人这种胜者正确论应该相当清楚：二战日军侵略亚洲，其中的一项理论是：日本人是亚洲最优秀的民族，理所

当然的成为亚洲的主宰，而亚洲各国打不过日本是因为他们是三等民族，日本人的胜利不是因为船坚炮利，而是因为日本人团结和优秀。在中途岛之战之前，甚至有不少日本人以为美国不足为惧是因为美国国民没日本人团结，而日本人是天皇之子民，怎么可能会败给个人主义的番邦外族美国？

到了战后，由于日本是完全败给美国，所以对于美国有了一种崇拜情结，认为美国一切都是好的、正确的，日本的一切都是差的、不对的，在这种崇美情结之下，日本完全接纳美国文化，对于美国政府亦自然是不可能说个“不”字。反观，对亚洲各国，日本一直都不承认败给他们，以日本那种胜者正确论的逻辑解释：打赢他们就是因为日本是正确的，为什么正确的人要听错误的人所发出的要求？

这种想法非常荒谬，信念正确与否岂能以力量的形式来决定？借《浪客剑心》中绯川剑心的说法就是：“假如你（明神弥彦）认为胜利者就是正确，那岂不是和志志雄一样？我们（剑心对志志雄）胜利并不是因为我们正确，而只不过是因为时代选择了我们。”而银英传的杨威利说得更直接：“没有比把才能、技术及人格完全混为一谈更傻的事了。把胜利的原因完全归功于道德的优越，简直就是可笑到家了。”简单地说就是胜利和拥有真理与否、道德高下完全无关。还有一个有趣的例子：在《福星小子》中龙之介和弁天决定谁较有女人味，方法是打一场架！谁打胜谁就有女人味，听起来很可笑吧？女人味和打架厉害有什么关系？但仔细想想，这不就是胜者正确论的变种吗？

由一国之表现引申到社会之间的问题，御宅族人少力弱，各自为战，加上没有危机意识，社会意识又极为不足，根本不是掌握传媒公器的卫道之士的对手。卫道之士以为御宅族不敌是因为真理在他们手中，特别是宫崎事件给了卫道之士一个最大的武器，攻击和中伤更加肆无忌惮，而一向没有自主性思考、爱跟风的大众受到传媒的影响也自然以为御宅族是一群阴暗的、反社会的、极危险的族群。

不见天日的御宅们

恶评一旦建立，要日本人改变心目中御宅族的不良形象比登天还难，而西方传媒（如Newsweek）在受到日本传媒的影响下，作出了对御宅极差的理解和评论，然后日本传媒反过来利用这些评论攻击御宅族，使御宅族更不见天日。虽然冈田斗司夫等人努力去改变一般人心目中的恶劣形象，但就连御宅自已都给传媒攻势下认同（或者说是“屈服”比较正确）御宅的负面形象，那又怎能去改变石头般的日本人的成见？

就算是海外，也有不少人认同日本一般人心目中的御宅形象，如香港的御宅界虽然清楚御宅所代表的意思，也不怕对外自称御宅。但对一般大众和一般ACG迷来说，御宅不是和日本那套一样的“解释”，他们仅仅以为御宅族就是ACG迷，其无知的程度、思考力之不足和判断力之低下实在令人失笑。

地下化的名称、地上化的影响

虽然御宅的名字已成为一个极为负面的代号，但这不等于御宅就从此消失，像本文开始所说，事实上御宅们已经静悄悄地入侵当今青年文化界的核心，而御宅文化成为新一代ACG界的一个重要流派。虽然他们仍各自为战，但御宅文化已经成为日本九十年代的重心文化，这是任何人都轻易可见的。

“只要不叫御宅就没问题了吧？”大概御宅们认为只要不叫御宅，那传媒就会不管他们，他们仍然可以继续大干御宅族的事。看起来非常自欺欺人，但事实上日本正因为“OTAKU”这个字眼不再出现，而认为社会已大获全胜。

这算是所谓的“双赢”局面吗？

（注）所谓“宫崎事件”是指：1988年8月至12月之间，日本崎玉县连续发生三具女童分尸案；1989年6月在东京再次发生一具女童分尸案。1989年7月逮捕凶手宫崎勤，警方在搜查凶手的住所时发现了许多动漫画相关资料，以及大量描写性变态与性虐待的漫画、同人色情影带和色情同人志，以及他诱拐女童拍下的变态录像带。而凶手也坦承杀害四名女童并将其分尸，并吃尸体饮人血，还把残尸拍进影带中……后经精神鉴定，证实宫崎勤具有分裂性多重人格的倾向。本案在当时可谓震撼全日本，所有媒体都藉这件事大作文章，1997年东京法院宣判宫崎死刑，但现仍上诉中。

宫崎事件对御宅最直接的影响是：

1，由于在宫崎勤家中搜出许多动漫画相关资料和大量色情同人志、同人影带和变态色情漫画等，所以媒体便将御宅和宫崎事件拉在一起，将御宅打成为一群反社会的危险人物。

2，日本政府利用这次机会向ACG界大肆攻击，演变成日后以“有害图书运动”为代表的一连串的日本政府整肃、打压ACG界的行动。

3，这一连串以“维护社会善良风气”为名，打压、统一ACG界为实的行动，使得从1990年开始日本ACG界进入长达五年的冰河期，直到1995年EVA播放后才渐渐复兴。（文/杰特）

Welcome to PG BAR



那天有个朋友跟我说百度贴吧的掌机迷吧你应该去看看，大家很欢乐。我记得我肯定上过，不过是很久以前，于是便高兴地去转了一圈，有点故地重游的感觉。然后通过人脉关系（其实就一个人）联系到了吧主星痕，真有一种找到了组织的感觉。说话都是“吧”，PG吧这个词貌似来自岚枫，记得是他接了这个栏目之后改名的，雪人的时候读编栏目不叫这个吧？等我翻翻老刊……你看这人老了，记忆力就不行了。本期我来给大家回信，等写完这些我就到外面暖和暖和。帝都这季节太怪了，屋里比外面冷。（本期主持：剑纹）

上期目录最后一页写着光盘页，但实际不是。这是因为小编没有及时更新目录内容，这是我们的疏忽，在此对给您引起的麻烦表示歉意。其实本来这一页的内容已经做好，可看着光盘的内容都不是原创（起码上上期还有独家发布的NDS汉化游戏），最后小编们就没好意思放上来。这期在硬核同学的努力下，终于成功搞出来一段激情小视频。第一次都没经验，大家凑合着看，以后经验多了就舒服了。还有独家的完整高手视频攻略，也是不错的东西。这期光盘说明页终于敢上了。

在此声明，欢迎各位挑错，并回信指正。对您的支持，我们将赠送各种小礼品以表谢意。

通信地址：

email：pgmagazine@yeah.net

邮局信箱：北京市100096-025信箱，邮编100096，（任意小编）收

关于投稿的注意事项

上期遇到了不愉快的问题，PG还没出，一篇约稿居然在别的杂志上以极为相似的文字刊登。所以本期特别说明一下，如果向本刊投稿，请投稿后最好不要将稿子发给别人，如果发生稿件被“借鉴”问题，作者自己承担责任。更不要一稿多投，或将稿件发到网上。这是投稿的基本原则，请各位投稿的朋友多加理解。



3月31日，3月的NPG入手，鉴定结果如下：

1，封面过于XE，你们要考虑下某些读者把书带回家后给家长见到的后果，要知道NPG不是《动新》的副刊。当然，内容可以XE。

2，看到《PG BAR》是看到偶给弥可发的信，激动。

3，上期的看图猜谜的答案没有。

4，目录过于简陋，希望NPG标上期数，那个3月号，4月号的不方便。

5，目录上写的编辑与《PG BAR》上的对不上，严重怀疑“口袋”就是“棉花糖”。

6，希望可以重新见到狸猫君。

7，详细说明有关抽奖的事项。

8，暂时没有了。

最后，求全体小编Q号，哈哈。

（广东省云浮市）张俊杰

PG■1，这次封面意见之大可称封面门，不少童鞋表示不能接受，甚至还有人说等着有关部门把PG和谐掉。当初选用这个封面，一是相关游戏就在4月上市，二是这个游戏没什么XE的内容（改的当然不能算），我们很善良地没多想都用了此图，结果低估了此图造成的危害，给部分童鞋造成了严重的困扰，在此众编深表歉意，并表示以后谨慎行事，再接再厉将掌机杂志封面推向新的高潮！

2，继续发吧，要淡定。

3，没有答案，看图那个公布答案是其他小编恶搞写上去的，我怀疑弥可也不知道答案XD

4，一看就是明白人，目录确实简陋，正慢慢改进中……期数么，谁知道能出多少期呢，先不标了……

5，上期怎么对不上了？目录和PG BAR里都有口袋啊，不明白你的意思。

6，大家都希望。

7，抽奖活动即将出炉，上期就算是公开此事吧，我们有点急了。其实最近一直在联系厂商提供活动奖品，目前的进展还算顺利，很希望某国货主机能成为每期固定的奖品。

最后，你都没留下你的QQ号，就找我们要？一点诚意都没有啊。

你好，弥可样。小弟是一个掌机迷的众多平凡的老读者中的一个咯。嗯看了pg的3月刊，嗯嗯，我想也想参加玩家谈的说，不是一点点的说。PG重生小弟真是高兴的不得了啊……在此小弟也想说些什么，于是就来了……

那个，弥可君可以把你的QQ号给小盆友么（其实其他小编的也行）：嗯嗯主要是想了解一下玩家谈的写法，投稿的方式啊，字数啊（遇到想写的就能扯一大车的说），还有玩家谈的照片啊具体信息啊，以及其他的问题。还有就是我想投稿的说，作为一个老读者，想写的自然是与PG的经历了，可能多少与玩家谈的问题有一些出入（所以想了解明白）。说了这么多那啥的话最重要的还是要完成世纪的大任务（tuidao弥可君……计划）。如果可以的话直接加我也行，小弟的QQ号是1194863XXX，新建的群号是107501763的说。

最后想说的是，不知剑纹君是否还记得在PG的65期通缉过雪人的鼻子同学，我看到后就义不容辞的冲上去完成了这个任务的说。不过雪人的鼻子同学在学校的门口对我用了一个金鸡独立的说（这也太强了吧），你们还不给报酬。小弟泪奔啊5555555

（ZXZ•BOKU）

PG■看到此信颇为感慨，还有人记得我，还说出了当时的一件趣事，相当于碰到了老朋友。于是我联系了ZXZ•BOKU小盆友（你在回信中署名つづく，到底哪个是名字……），你的玩家谈这期上不了了，以后有机会吧。不过也不会让你的辛苦白费，看到杂志后在给我们回个信，送你个礼物聊表心意。

至于投稿，除了新闻类型的固定栏目，你对哪个栏目感兴趣都可以投，比如PGReading栏目就很期待来稿；或者你也可以写写同人小文章，这是大家爱喜闻乐见的内容，比如“和DOA”，不对，和“口袋妖怪的第一次”这样的文章我们都欢迎。如果有想法请先联系我们pgmagazine@yeah.net，写给哪个小编都可以。

你在回信中说要推倒很多人，我会转告他们的，到时候谁推倒谁还不一定呢（都行吧兄弟，哈哈）。

关心抽奖，怎么不详细解释一下，不是小弟贪财，只想为了平淡的生活增加一点乐趣。还有很想买之前的那一期，告诉我一下具体的邮购方式吧。（wrg504）

PG■近期不少人来信问怎么邮购杂志，还有投稿的问题。先说邮购，最好在网上付款，比如支付宝、网银什么的，然后这边马上安排印厂直接发货，国内一般都能两三天收到，速度最快。合作淘宝店地址：http://shop36616216.taobao.com

如果走邮局，可以汇款到北京市100096-025信箱，邮编100096，杨娟（收）。

目前2010年1&2月合订号还有少量存货（定价12.8元），3月号量也不多（定价9.8元），欲购从速。

自从买了两期2010年的掌机迷，发现以前很多固定栏目都没有了，尤其是那些单独游戏的栏目，每期都有几页那种，比如口袋啊、牧场啊啥的。（北京海淀 魏晓峰）

PG■有些老的固定栏目确实不再固定了，不是没有了。没有新内容，小编的能力又有限，一直固定下去只能放一些无关痛痒的东西，小编自己都觉得没味道，怎么能让大伙满意呢？于是调整了方式，按照进度来，最近流行什么就多关注一些，比如这期硬核就硬着头皮做出一篇口袋大专题，其实这不是他擅长的系列，如有问题欢迎来信指教。牧场也快了应该，你看有草泥马的《牧场双子村》就是不出，急坏了口袋等人。

这期封面害惨了我，从书摊买就不好意思，后来拿到班里也怕被同学看到，以为是什么糟糕的东西，所以建议以后PG别用这种XE的图当封面了。而且这情况不止我一个人哦，后来在贴吧看到不少人这样，有人还说以前是让妈妈帮忙买回来，这期都不敢了，哈哈，也挺逗的。

（天津 无法选择）

PG■又一个……封面事件前面已经说了，主要是我们小编都太纯洁了啊（笑），没考虑这么多。不就是一个泳装mm嘛，而且是DOA游戏里的，这游戏登陆PSP也是好事，让掌机的游戏类型更加丰富了嘛。结果谴责声不小……看来以后还是回归“黄书”吧。

上期有个错误很明显，目录中写着最后一页是光盘说明，可实际上是张欣赏图……以后避免这种低级错误啊。（河北 小雪儿）

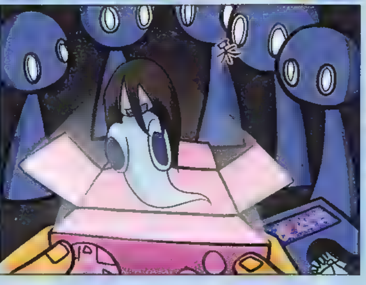
PG■小雪儿mm的来信已阅，你的字体很棒啊，读着真舒服，无疑这就是纸和手写文字的一大乐趣。你前面说了很多，你说不想让我放到这里，不过能相识就是缘分，自己的感情自己掌握，最严重无非就是放手，这种事千万别纠结。我有个朋友的QQ签名是“年轻的时候什么事都觉得严重”，我很认同，严重是没有麻木的表现。遇事谁都想做个明白人，能旁观者清，但这是不可能的，所以我只能劝你别纠结，等这事过去会发现没那么严重，心态很重要。现在活着都靠心态了。

上期目录对不上的问题，我放到最前面道歉了。

作者：小宝









April

Editor's

~小编之页



硬 核

“该死，又忘了充电。”我那台索尼牌个人便携式数字化音频播放器采用的是内置的锂电池，只能通过通用串行总线接口来充电，每次一忙起来就会忘记充。为此剑纹经常跟我炫耀他那个艾利和的可以使用五号电池供电的个人便携式数字化音频播放器。[illegible]了。”大不了不听么，回家的路也不是很远，十几分钟的车程不听动态影像专家压缩标准音频第三层面也不会怎么样。回到家，先把口罩摘了。这口罩是去年底为了防止传染上具有血球凝集素第一型、神经氨酸酶第一型病毒而买的，现在仅仅是因为沙尘暴而戴上的。打开国际商业机器的笔记本电脑，放入咱们上期《掌机迷》的数字多功能光盘，结果半天没有反应。“破光盘驱动器！不看了。”我打开神游双屏多媒体互动系统，开始玩游戏了——

为了保持汉字的纯洁，以后我打算都这么写东西了，大家都能看得懂吧？不懂的话也要开始慢慢学了，现在中国中央电视台播音都不准带英文简称了。这道命令首先影响的是电视和电台，继续扩大范围的话纸媒也不可避免，所以咱们预先演练一下吧。

LOL，开玩笑的啦。如果真这么写，估计3个月都不能出1期杂志——我们得查多少资料才知道那些熟悉的英文缩写到底是怎么个中文翻译法啊。而且就算都写成中文各位看不懂的还是看不懂，字多还占地方，骗稿费合适。与其这么[illegible]来维护中文的地位，[illegible]办法推动一下中文对世界的影响力。

对了，不久前我宿舍附近的一只流浪猫跑到我房间里来了，转悠半天找东西吃，最后发现了我吃剩下的鸡腿。当我试图给它推荐剑纹下午吃剩下的鸡架时，黑猫完全不理。看来剑纹吃太干净了，LMAO。好容易抓拍到一张比较清晰的照片。





剑 纹

好久没看动画了，决定趁着网络尚有资源可下载，而自身没条件装卫星电视的情况下，赶紧连夜收集一些动画，以便应对未来的不测。

上次一集一集跟着看的动画还是钢炼，都已经好几年了。当时我刚毕业不想回家蜗居，就在天津的几所大学转悠，主要目的是在不同的宿舍蹭地方住，多换地方不让人厌烦。在财院期间，认识了神经病、超勇的等人，他们有打CS的，有玩网游的，有个人主攻看日本动画。我就跟着他看钢炼，记得一周出一集，好像没看完我就到别的学校去了，后来看没看完就不记得。

转眼间到了2009年，日本出了新钢炼，不过这年头一长，我早就忘了当年最后几集的故事，所以去年懒得看。结果前段时间日本电视台播放新钢炼的时候，学niconico在视频里加字幕，你又不是搞笑的，在动画片里加地震海啸什么的想给宅男看，也要学习CCTV把字幕加在下面啊。结果挡得太多，把观众得罪了，过后还重播了这集。这新闻我看到后惊讶了半天，然后做出了第一段的决定。

下载不难，天朝网络到处是点击下载，随便找到健康度完整的种子，开小水管慢慢积累，终于把近6个G的2009下了下来。开看！他们问我笑啥呢，我说回忆青春呢。

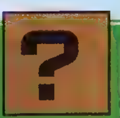
不过刚看一集我就纳闷了，怎么那个特别煽情，狂向别人炫耀自己小姑娘的大佬又活了？我隐约记得他被人造人干掉了啊。难道是新片的故事有改进，让他复活了？结果看了两集这才发现不对，这片子貌似就是当年的钢炼，但又和记忆中的情节片段不太一样。所谓的2009指的是啥，难道不是后续的故事？

这事让我纠结了半天，一是搞不清怎么回事，二是咱还没有下重过片子呢，这事让人知道了岂不名声扫地。英明一世，毁在了一个动画身上。问身边的人都不知道，有人还装出轻抚菊花笑而不语的样子……后来我在网上搜了搜，说是这个2009和老版有很大区别，漫画和动画之间的关系比较复杂，我也懒得搞明白了。之前的情节是重做，不是我下重复了，继续看就是了。

钢炼2009目前下到51话，加把劲近期能赶上。然后再考虑下一个看什么。

Voice

平射炮

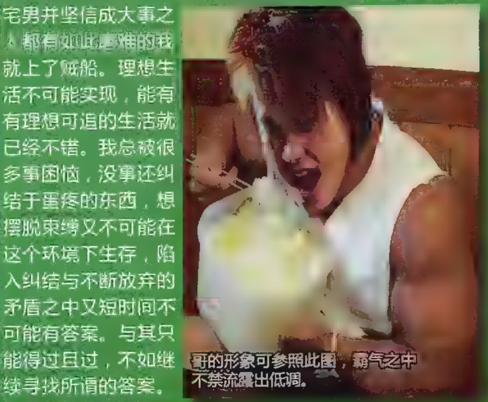


大家好，我是平射炮，专门负责屏射，不对，平射。小编的名字貌似都是两个字的，好像已经成了规矩。不过有人说的好，规矩就是用来打破的，于是三个字的PG小编诞生了！别看我的名字这么霸气，可你知道“平射炮”是啥意思么？不知道？亏你还是掌机迷呢。这期杂志某一页有提示，你可以找一下；或者你可以用搜狗输入法打“平射炮”的首个字母，就知道咱这名字的真谛鸟。

虽然是平射，但我也玩你当时，或者叫弄到手、内毒素也可以。虽然我常在家里玩这些东西，但我（应该）不是宅男，理由就是我还算善于交流，能够主动身边的mm是否单身。即使我和陌生人谈事内心总有些胆怯的小情绪，腼腆又可爱，但外表依然霸气。可是我又搞不清这到底是好是坏，即便这种小事都让我迷惑，可见我还是个多愁善感的男子。

新PG的办公地点坐落在繁杂的IT地区，随着浮躁的人流来到只有十几平米的办公室，反而显得更加低调。一动一静的反差，好像就和我的性格相符。冥冥之中感觉我的归宿可能就是这里。

各小编总见不到面，硬总基本天天来上班，剑总偶尔出现，逍遥自在，口袋还没正式过来，据说正在安排中。还有几个其他部门的人和咱无关。听口袋说，她活了20多岁，如果50岁之前能做一些事情，自己的生命已经过了大半，剩下的岁月里应该按照自己的理想生活，“先逃婚！”。一个mm都有这种觉悟，感动的我差点以身相许，真是危险。按照剑总的说法，工作和人性本来就矛盾，这种爽了又爽的生活不多，于是毕业在家假装宅男并坚信成大事之人都有如此[illegible]难的我就上了贼船。理想生活不可能实现，能有有理想可追的生活就已经不错。我总被很多事困恼，没事还纠结于蛋疼的东西，想摆脱束缚又不可能在这个环境下生存，陷入纠结与不断放弃的矛盾之中又短时间不可能有答案。与其只能得过且过，不如继续寻找所谓的答案。



哥的形象可参照此图，霸气之中不禁流露出低调。

口袋



春天原本是个不错的季节，我国疆土辽阔，各地的情况也不尽相同。听说北方的玩家们在玩掌机的同时还得做好防尘工作，真不容易……也提醒东南沿海的玩家们，雨季快要到了，掌机要注意防潮，时不时就要打开暖暖机身，放在那不用小心发霉哦。另外西南的玩家们应该已经熬过旱季了吧，衷心祈祷那边能多下几场及时雨。

每年的这个时候都是掌机游戏的“淡季”，看看发售表就已经觉得很凄惨了，尤其是口袋最喜欢的DS主机上几乎没什么可以玩的……反倒是PSP上接着2月14情人节的乙女热潮，连续出了好几部炒冷饭的作品感觉还不错。不过受尚未来临的夏季E3影响，各种年度新主机的消息也越来越多了，像PSP第二代，DS第二代……加上这个月试玩的几款游戏，例如《公主日2》《水之旋律2》《宠物店2》，甚至连《维他命Z》也算是该系列主流的第二代作品，搞到最后，口袋自己都觉得自己变得很“二”……

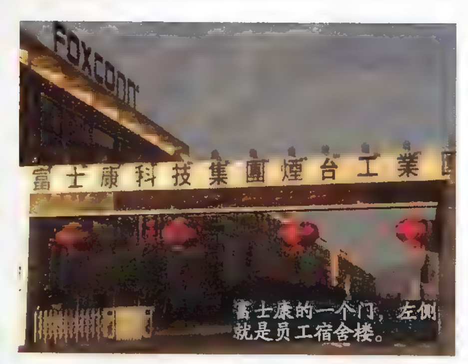
说点题外话，前几天愚人节，我被人耍了……同事拿来奥利奥饼干，说是新口味的，香草薄荷冰激凌味，以及抹茶薄荷冰激凌味。口袋经常被人说个性阴沉，疑心病重，而且教条主义——虽然自己不承认，不过还是上网去查查看，发现真的有这两种新品，盒子看起来也很“官方”，才会掉以轻心……因为甜食和新品是女人最难抵御的两种诱惑吧。于是张口便吃，第一块是白色夹心的，薄荷味太大了，直冲鼻子。我的确纳闷了一会，但因为接受新事物的能力很强，所以直接咽下去也无所谓，可是第二块“抹茶味”的刚咬了一口就发现被整了，那里面绿色的不是抹茶夹心，而是青芥酱！辣得鼻涕眼泪唰唰往下流啊……后来又被告知白色夹心的里面是中华牙膏，据说是把原版的奥利奥拆开去掉夹心，往里另加的。以下附有口袋当时惨不忍睹的面容：（T。。T）

比较开心的事情就是某游戏的文本终于被导出来了，努力翻译中。可惜剧情太庞大，当中的题库也是千奇百怪，目前仍然坚持干活的只有口袋一个人……也就是说，遥遥无期？另外牧场双子村到底还能不能出来了……也就是说，望穿秋水？

文/剑纹

木夕：PSP是如何没有残次品的？！

[illegible]



富士康的一个门，左侧就是员工宿舍楼。

剑纹■美女你好，这边坐。我是掌机杂志的小编，多余的客套话就不说了。刚来帝都的感觉咋样，还习惯吗？

木夕■还真不太习惯，我是湖南人，大概是天气干燥的原因，刚来就水土不服了好几天，吃不下饭，还总闹肚子；接着就见到了传说中的沙尘天气，漫天黄沙真是“壮观”呀。那两天我还总出去，没想到吃不下去饭，反而吃了不少土……

剑纹■来北京做什么呢？听说你之前在富士康的PSP生产车间制造工作过，这也是我约你见面的目的。

木夕■嗯，我现在还在找工作，杂志工作有我能做的吗？推荐一下呀，呵呵。其实你也真抬举我，在PSP生产车间的人多了，很容易找比我懂得多的采访者。现在还有我们姐妹在那里上班呢，她们有的已经升到了Leader的职位，要不要我给你介绍一下？

剑纹■这就不用了，其实我就想了解一下大致的情况，然后在杂志上扯扯。你给我讲专业的内容也不懂啊，而且不怕泄露机密连累人家吗？（为了缓解略微拘束的气氛，我拿出PSP，打算边玩边聊。）

木夕■这倒不怕，我们接触的都是比较底层的技术和资料，掌握的情报有限。你想，一个大厂的机密岂是我们这种工人能轻易带出来的……就算里面的姐妹告诉你了什么“机密”，你在杂志上登了也只会对你们不利，而且我肯定不会告诉你她们的姓名，呵呵。

剑纹■明白。PSP工厂对工人出入的检查很严格吧？有没有往外偷PSP或者零件的事件发生？

木夕■工厂的保安检查待会儿跟你说吧。我先给你讲讲PSP制造工厂的基本外貌，你有了整体印象比较好理解。

剑纹■嗯对，你说吧。

木夕■PSP制造厂位于山东省烟台市经济开发区，厂名是富士康科技工业园区，里面分为CCPBG和PCEBG两大事业群，我们制造PSP的属于CCPBG。其实最早的时候这家工厂不在这里，而是在深圳龙华区，好像是06、07年左右吧，才搬到烟台这个开发区。这里基本都是制造索尼的产品，而CCPBG主要有三大产品：一是你想了解的PSP游戏机，在工厂里的代号是CHG；第二个是PS3，也是游戏机，你听说过吧？（我在旁边说了声知道，不就是神机嘛）PS3的代号是CEG。还有索尼的便携DVD播放器，就是带个屏幕的小DVD机，代号CCG。这三大产品在不同的楼房中制造，各楼属于完全独立的。其实最初我进入富士康就在便携DVD制造工厂里做事，在19栋楼。后来才转到16栋楼的PSP制造部门。

剑纹■明白了，就是说工业园区里面有多个建筑，分别生产不同的产品。员工肯定非常多吧，有没有老外？

木夕■没有老外，我见到的都是中国员工，不排除来自国外的高层人员，这就不在我们能接触的范围了。还有啊，那里有个不成文的规定——不招本地人。不过这个不少见吧，主要是怕本地人不



装配车间的样子都差不多，用这张图意思一下吧。

乖，惹麻烦什么的。员工肯定非常多，就说16栋楼的PSP生产楼，这个楼就有6层，每层都有几百名员工。而这6层楼的每一层也有不同的作用，分工明确，所以人数庞大。我记得第一层负责成型、第二层是装配、第三层是主板、第四层是烤漆……每层又分为不同的小部门，比如流水线啊、质检啊，等等等等。这些部门协同工作，最后就出来包装好的成品PSP。这么多人，这么多部门，讲究管理和协同工作，都是一环扣一环的关系。不过就像你刚才问的，这么庞大的工厂，对员工出入的检查肯定比较严格。至于外偷PSP或者零件的事件么，应该是有的吧（此时木夕小心地点了点头，似乎不太敢肯定的样子）。

剑纹■如果我想在杂志上用几张车间或者厂房的照片，是不是很难找还在那里上班的朋友要到？

木夕■我以前也拍过，不过得找找了。其实拍照片不算太难，熟悉了“环境”怎么都能找机会拍几张，等我回去找找，在网上发给你吧。不过建议你不要用，省得惹麻烦哦。工厂的检查确实挺严格的，一般除了一楼以外，其余楼层的员工下班时都要接受检查。下楼的楼梯口（电梯口）都会有3个男女保安拿着那种金属检测器对每个人进行检测，而一楼以上的工作区都是不允许拍照的。各个部门的流动也有限制，比如你要上楼吧，手机上的摄像头都要贴上胶条，防止拍照。

剑纹■为什么一楼的限制这么少？

木夕■前面说了啊，一楼是成型车间，制造PSP外壳的。这玩意儿没什么技术含量，当然事儿就少，外壳有啥好拍的……不过你别看PSP的外壳简单，其实也不是随便就制造出来的。据我说知，整个PSP外壳也分为三大步骤：成型、镭射、UMD盖。

剑纹■你给说说吧，我这种普通玩家对这方面没什么认识。

木夕■好的。从三大步骤来说，成型是指PSP外壳的制造，要经过很多工序和加工才能把外壳成型。外壳从流水线下来还要经过质检步骤，比如消毛边，然后送去烤漆（木夕拿着我带来的PSP转了转，指着上面的钢琴漆）。我记得烤漆在四楼。镭射是处理PSP的按键，就是把上面的这些圈叉三角圆圈符号用激光刻上去。UMD盖就是这个盖啦（她又指着手中PSP的UMD盖），也有很多步

骤。不过我只是个普通员工，只能接触到自己的那点活，很多步骤的细节不太了解，不能说给你听，抱歉。

剑纹■甭客气啊，你说些从业经历给大家解解闷，大致有个印象就好。你当时在哪个部门？
木夕■就是一楼成型的质检部门，英文是QC，负责外壳的质检。

剑纹■外壳质检都做啥呢？说了你别不高兴啊，这是技术含量很低的工作吧？
木夕■是啊，确实是很低级的，质检的工作嘛，就是流水线上下来的外壳，到我们手里人工进行的初检。

剑纹■质检是怎么回事，说说吧。
木夕■好的， PSP外壳质检就是靠人工观察外壳的质量。我们成型部门的质检没有详细的规则和硬性要求，就是检查外壳是否有划伤、有没有毛边、盖上严不严密、角度合不合适等，靠经验来做。有问题的拿出来，贴上红单，打回去重做。

剑纹■质检部门有几个人，像你每天能检查多少个外壳？
木夕■我想想，嗯，大概10个人，有时候少一些，也有7，8个人。每天质检多少个么……这个，我还真没数过，怎么也有几千个吧，有时候急需产品就更多。质检PSP外壳没有硬性数量要求，但我们要跟着流水线走，生产多少个就要检查多少个……但是如果太多也没办法全部检查，在流水线也有质检，不可能全部堆到我们这里。流水线上的质检和我们属于一个系统，不同的部门，不同的分类。其实每个部门都有质检的，质检这个步骤相当重要，几乎无处不在。

剑纹■做了一年多，有啥有趣的经历吗？
木夕■有趣的事很少，头疼的事比较多。像我们质检人员，有时候如果检查出产品有问题，就贴红单不让进入下一个工序。但是有时候线长（流水线）和组长为了要产量，也会在我们质检人员不注意的情况下，把产品放到下一个工序上去做。

剑纹■后果是什么，对你们有影响吧？
木夕■当然了，因为每个小部门都有各自的质检，如果我们的产品不合格就给放下去了，让下个工序的质检发现了问题，先是我们挨骂，然后我们质检的老大就骂线长，而且返工的活还得我们一起干……

剑纹■这种情况多吗？
木夕■这种情况每天都会有，只是问题或大或小。每个小部门的流水线上都会有两个修理不良品的员工，他们专门修那些不合格的产品，然后再给



PSP都是“国产“的。

我们看，问我们能不能通过。有些流水线上的员工看到他们上一步骤的来料不合格，被我们贴了红单不让通过时都好高兴啊。

剑纹■为什么，幸灾乐祸吗？
木夕■也不是。因为我们贴了红单不让通过，那么我们的上一个部门就要返工，那么这边生产线上就没有产品做了，就可以坐在自己的工站上做“前加工”（前加工就是贴刹车杆、装挡片之类），不计较产量的可以聊天玩，有时候可以直接混到下班呢。一般一个小部门的质检每个人跟一条线， 如果自己跟的线上的产品出了问题，没有产品做了再做前加工的话，我们有时也能跟着自己的线检查他们做的前加工产品，也就可以聊天了。

剑纹■怎么一下出来这么多名词……前加工是什么意思啊，贴刹车杆、装挡片也完全不明白，这都跟PSP有关系啊？
木夕■前加工就是指做产品需要的一些小的零件的加工。刹车杆跟PSP有关系，PSP后面不是有个小光驱吗？比如DVD机吧，你在播放东西的时候里面的光盘在转动，如果放完了，或者你要让它停止的话，那个刹车杆就能把它卡住停止转动。所谓的贴刹车杆就是装这个。

剑纹■你们也要做这个啊？
木夕■不一定，前加工也有他们自己的流水线。检查前加工比检查产品轻松多了，随便看下就行，一般前加工的产品很少出现问题的。

剑纹■越来越听不懂了，专业话题就不问了……那里上班时间是怎么规定的，每个月的工资有多少？
木夕■基本工资800，加一些提成，比如加班什么的，每个月大概能挣1300-1500元。如果多加班，也能超过2000元。上班时间是早八点到晚八点，中间包括中晚饭各一个小时；周六日也要上班，工资是平时的两倍；五一和十一放假，但如果忙也不放，工资是平时的三倍。过年放假，如果愿意加班的话，工资是平时的三倍还加餐。

剑纹■加班够狠的……你当时是怎么进去的呢，进入PSP生产部门有啥要求么？
木夕■当时是里面的朋友推荐，前面说了我先去的是便携DVD车间做流水线工作，后来有一次上面来问有没有人对PSP部门感兴趣，我就报名调过去了。刚进入公司的时候，也要进行体检和考试，然后上岗前还要培训。就跟大多数公司一样吧？其实很多时候也是走过场，比如里面有人推荐你，就很容易进。这些步骤应付一下就行了，毕竟是车间劳动力工人，又不是做什么高层工作。

剑纹■吃住的条件咋样？
木夕■烟台的这个厂大概4万人，除了台湾过来的人住的地方，宿舍大概有20多栋。宿舍楼和工厂大楼隔着一条大路。这个我拍过照片，找不到的话让朋友拍了发给你。你在杂志上登这个应该没事。别看人多，管理还是很有秩序的。宿舍10个人住上下铺，个人有衣柜，有暖气和电风扇，还有带淋浴的洗手间，外面大厅有电视座椅和两个烧水机。每栋宿舍楼的一楼都有洗衣公司，我们自己的衣服除了内衣，都可以在洗衣公司编号免费给洗送，费用公司给出。每日三餐饭菜的花样很多，价格也不贵，每天10元左右。另外，我们过年回家，不管远近，每个人交100块钱厂里给统一买车票，多退少了厂里补，而且走的当天厂里还派车送到车站。条件还可以吧。

剑纹■条件凑合，不过流水线工作太枯燥，最近富士康这么多员工跳楼跟工作压力有关吧……
木夕■是啊，肯定很辛苦，在里面能慢慢熬，升职加薪还可以，不然还是早点出来的好。现在的大学生或者更高学历的同学，没有受过什么苦，进入大工厂，结果受不了压力，这才轻生的吧。

剑纹■咱们聊得也差不多了，吃点东西吧。

（片刻之后，我买来汉堡、可乐等物）
剑纹■刚排队想到一个问题，员工可以在工厂里买PSP吗？
木夕■不能，厂里所有的产品员工都买不到，除非是很高层的领导。每年年后回厂开工的时候，厂里都会办晚会，每个人给一个号码，台上的主持人抽奖，只有这时才能有可能得到厂里的产品。

剑纹■厂里的员工有玩PSP的吗？
木夕■有肯定有，但是很少。有也只能在宿舍里玩啊，有些时候也要避嫌。拿到外面万一被怀疑是偷的就麻烦咯。

剑纹■对对。这个话题咱们就聊到这里，多谢你跟我聊了这么多。
木夕■好，也多谢你请客啦。

最大恶意邮件发源地是绍兴

美国Symantec公司(代表产品有Ghost和Norton软件) 最近发布了一篇3月份恶意软件的研究报告，表示他们已经可以跟踪到发送邮件攻击的IP地址等信息。数据统计源自12亿封电子邮件，所谓的恶意游戏攻击就是指这些。而本次调查的结论是：全世界大概30%的恶意邮件攻击来自中国，其中的21.3%来自中国绍兴。

根据Symantec的统计，就城市单位而言，全世界23.3%的邮件攻击都来源自绍兴，其次是台北16.5%，伦敦是14.8%。就全球的国家而言，整个中国占的百分比是28.2%，其次是罗马尼亚占21.1%，美帝占13.8%。

数据统计源自12亿封电子邮件，这里的恶意软件攻击也大多指的是恶意电子邮件，而电子邮件中最容易出问题的附件是.rar 文件。对此有人表示这是美帝的阴谋。



IGN网站裁人，数量不知

近日国外最大的游戏门户网站IGN宣布，将要消减公司运营成本，进行裁员。IGN的下属网站Joystiq已经收到了来自总裁罗伊巴哈特的内部通知，宣布将会在公司的每个部门进行裁员。不过IGN方面不承认是因为亏损而裁员，他们表示目前IGN仍是最大的游戏网站，并仍然在保持盈利。具体的裁员人数百分比还没有透露。不过据消息人士称，虽然具体的裁员人数不知，但应该砍掉了不少，其中包括IGN前任执行编辑，IGN网站负责报道PlayStation新闻部分的前主编Chris Roper，甚至TeamXbox创办人Shockwave都被裁了。

IGN简介：全称Imagine Games Network，于1996年9月创建，包含众多频道，还有多个独立网站。到2005年6月，IGN宣布每月有2300万人来访，其中有5万为注册会员。目前根据Alexa网站排名，IGN全球排名为238，在美国排名为112。



为什么韩国网速世界第一

互联网监测公司Akamai对全世界国家的网速进行了调查和排名，韩国是世界上网速最快的国家，而美国的网速仅仅是韩国的四分之一，排在第28位。中国则排到了第71位。在网络费用方面，美国却还高于韩国，为每月45美元左右，韩国是每月28美元左右，中国则是20美元左右。

在Akamai公司的全世界国家网速排名中，前三位是：

第一：韩国，平均传输速率达20.4Mbps；

第二：日本，平均网速为15.8Mbps；

第三：瑞典，平均网速为12.8Mbps。

形象点说，在韩国上传一份高清视频文件不到10分钟，而在美国则需要两个半小时。韩国网速快的原因有很多，首先韩国人可选择的网络服务商很广泛，互联网行业的竞争越激烈，网速越高、价格就越低，这是市场价格机制的反映。第二是韩国政府鼓励国民接触互联网等高科技，



并在政策上为低收入、传统人群创造有利条件。据经合组织（OECD）的数据，韩国宽带覆盖率达人口总量的94%，而美国只有65%。第三，在互联网的开放程度和网络提供商分享网络基础设施上，韩国做得更好。第四，在发展蓝图上，韩国走在世界的前列，90年代就制定了发展成信息文明社会的计划，并且大量政府资金投入到这一领域，这10年来取得了很大的成就。第五，韩国地少人多也是互联网发展水平高的原因，因为地狱小能减少初期投入，而且网络信号的距离越远就越容易削弱。

韩国网络技术比美国早了4、5年，目前韩国正在以最前沿的超高速光纤技术取代VDSL，据研究这项技术将把韩国网速提高10倍。

用盗版的邪恶制裁！个人资料完全曝光+被勒索



最近日本有个名为“ICO–国际著作权机构”的网站刊登了大量用户的计算机数据，甚至包括个人电话、地址、账号密码、最近使用的档案、桌面截图等详细的重要私人数据。

这是这么回事呢？原来这个ICO网站的幕后黑手通过在日本色情游戏中植入木马的方式，让安装这些色情游戏的人误以为只是同意授权许可，点击同意后，将计算机中所记录的个人资料通过木马传到该网站。它利用了许多用户经常不看软件安装授权许可的习惯。据说日本当地早就封了这个网站，不过不法份子采用相同手法，并将网站搬到美国服务器上架设，逃避日本的法律。

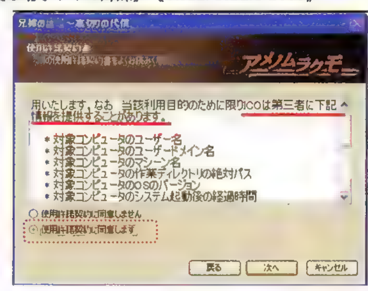
另一方面，这种盗取个人信息的手段虽然龌龊，但这个网站却打着制裁使用盗版软件的非法用户的大旗，号称使用这种手段的目的是打击使用非正版的色情游戏用户。于是使用了盗版色情游戏信息被盗者有苦难言……而信息只要被上传，所有的内容将在网站上一览无遗。其中发现有不少台湾网友。而日本著名2ch网站的网友更是喜欢痛打落水狗，利用公布出来的资料进行人肉搜索，其中最惨的是一个日本长崎市某中学校长相良澄友，他安装了这种被植入木马的色情游戏后，其计算机中的过去三年间毕业生的个人资料全都被公开传到了这个网站上，而且还包括他曾看过的一些类似偷拍国中生、国小生的照片档案。

更可恨的是，想让这个网站删掉自己的隐私数据是不可能的，需要付费几千日元的“和解金”来“消灾”，否则资料就只能一直挂在网站上。由于该网站架设于外国，让许多受害者无力抵制，只能靠不安装这些色情游戏及程序的方式来避开危险。然后在日本网络，连操作系统和防病毒软件也被感染，增加了更多的受害者。

目前网友已纷纷活动，通过交叉比对等手段找出了一些被感染的色情游戏和软件的名称，并在网上汇总，警告其他网友千万要小心这些程序，别当下一个受害者。

目前已经发现带有木马的游戏和程序：

《Cross Days》《彼女の母親～ウチの娘だと思って…ね？～》《馴染みのオバちゃん》《熟恋母～ダチのママはマイ ダッチ～》《兄嫁の淫穴～裏切りの代償》《晒され妻～ダメなのに恥辱に喘ぐ友人の母～》《Homepage Builder 14》《どすこい！女雪相撲》《Homepage Builder 13》《オレの妹のエロさが有頂天でと どまる事を知らない》《あまあね鳥羽奏とハネムーン愛ランド》《恋刀乱麻》《ふくびき！トライアングル》《ボクカノ～僕が男の娘を愛した 経緯について》《Windows 7》《イチャずら》《まじからっと☆れいでぃあんと》《お姫様は、ぱんてられお《Microsoft Office Enterprise 2007》《Norton 360 v4.0》《Rewrite 体験版》《弥生会計 10 プロフェッショナル》《ねこねこファンディスク3》《借金姉妹2 AfterStory》《Windows XP Professional》《中出し鬼》《ユメミルクスリ》《小公女シャルロット》《こいらぼ》《甘い刻》《炎の孕ませおっぱい身体測定》《ダブルスポイラー ～ 東方文花帖》《右手がとまらない僕と幼なじみの姉妹》《Visual Studio 2008》



这事后来怎么样了呢?

3月24日，这个ICO网站上的6000多个个人资料全部消失，不久后这个站就登陆不上去了。而这个站点制作者的个人博客上出现了一堆类似摩斯密码的东西，2ch的网友很快破译出内容，说的是“一直说我欺诈欺诈的人，看我告民事官司吧。网站暂时关系，但还会收到新传回来的资料。”

2ch网友调查发现，注册这个网站的人叫“小相泽凉太”，怀疑他似乎就是之前到处发布“复仇君”病毒的人。据2ch网友表示，似乎已经有人报警，警察也因为此事件登上了媒体而立刻处理，冻结了此人用来收“和解金”的账户，大概这个小相泽发现情况不妙而紧急脱逃了吧。

相关信息
公布被盗信息的ICO网址：http://warezer.net/about（已经无法登陆）
幕后黑手的博客：http://www1.atchs.jp/ico/（可以看到文中提到的摩斯密码）

5> 任天狗 Nintendogs

NDS
■2005.4.21
■Nintendo
■SIM
■1人

电子宠物类的游戏大家应该都比较熟悉了，无非就是用画面和音效模拟一只小猫小狗小仓鼠对着你撒娇，然后你喂它吃的，给它洗澡，逗它玩。任天堂也做了一个这类宠物游戏——《任天狗》，却获得了日刊《Fami通》编辑40分的满分评价。配合着NDS 主机疯狂的销售量，《任天狗》的销量也达到了创纪录的2000万以上。现在神游公司推出的iDSi主机里就附带有中文版的《任天狗狗》，这样这些虚拟宠物的销量还将更上一个台阶。





在《任天狗》中的小狗也是在各种虚拟的场景中玩耍、成长。但是与传统宠物游戏不同的是，利用NDS的触摸屏和麦克风，《任天狗》玩出了很多新的花样。比如你可以通过触摸屏直接“摸到”小狗，而小狗也会做出相应的反应；你可以给小狗起名字，然后直接喊出来，小狗它就能“听见”。想要教它们做某个动作，你需要用“手”帮它们一点一点学习，同时说出这个动作的命令。当它们学会之后，你只需要对着NDS喊出命令，它们就会做出规定动作了。这种与宠物之间的互动体验比以往任何游戏都来的真实。

除了玩法更加的真实，游戏所包含的内容也相当的丰富。小狗的种类近20种，你可以训练它们做多种游戏，还可以参加宠物大赛来展示你和宠物之间的亲密程度。另外在现实生活中，让自己的宠物与他人的宠物相互交流也是很有趣的事情，《任天狗》则利用了NDS的无线联机功能巧妙的实现了这一点。只要附近有其他玩家带着NDS和《任天狗》游戏出行，就会自动的联机，让狗狗们交换礼物。这一切都无需你的干预，回家打开机器迎接惊喜就可以了。

6> 超级马里奥Advance2 Super Mario Advance 2

GBA
■2001.12.14
■Nintendo
■ACT
■1人

《超级马里奥兄弟》系列经过最初FC上的三部作品后，终于跳到了SFC上，推出了《马里奥世界》系列。凭借游戏本身优秀的设计以及SFC主机当时的卓越机能，《马里奥世界》第一部作品卖出了2000多万份。在过了近11年后，任天堂把《马里奥世界》移植到了GBA上，成为GBA上的马里奥系列第二部作品。当年刚玩到SFC版本的玩家，在《超级马里奥Advance 2》发售之时说不定儿子都能打酱油了。但就是这样一款老游戏移植作，仍然卖出了超过400万份。

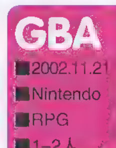
游戏跟SFC版的原作差不多，马里奥需要通过数个不同主题的世界，拯救桃子公主。不过作为第二角色出场的路易，这一次跟马里奥有了能力上的差别，不再只是换套绿色的马甲。路易跳得比马里奥高，但是跑动的速度较慢。马里奥吃下各种增强道具之后，可以投出小火球、隐形，新的披风也能让马里奥在空中滑翔。可爱的恐龙耀西也会出现，除了城堡关卡，马里奥都可以骑着耀西。绿色耀西能够用长舌头卷住敌人把它们吃下去，红色耀西能喷火，蓝色耀西能飞翔，黄色耀西则可以重重的砸地。耀西还可以吃下不同颜色的龟壳来获得另一种能力，这样玩法就更多样了。



实际上掌机上的马里奥几乎都是佳作，上期的栏目中就介绍了NDS上的《新超级马里奥兄弟》，而GBA上的Advance系列也有4个之多。这4部作品每个销量都超过2百万，总和超过1400万。为了不让马里奥占领我们这个栏目，Advance系列就用这第2部作品作为代表了。

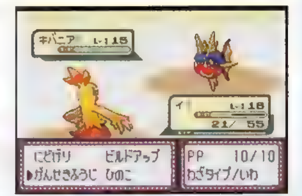
7> 口袋妖怪 红宝石/蓝宝石 ポケットモンスタールビー・サファイア





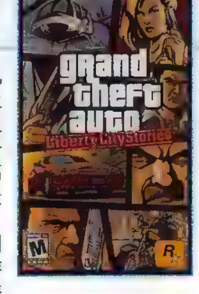
《口袋妖怪》救活了Gameboy，当GBA成为主流掌机后，《口袋妖怪》的续作自然也是人们追捧的游戏。按照分版本推出的传统，GBA上的新作也分为两个版本——“红宝石”和“蓝宝石”。尽管游戏在玩法上跟GB上的“红绿”、“金银”没有本质的区别，仍然以其图像的显著进步获得了大家的好评。游戏的销量受到了一定的影响，不过全世界1300万的这个成绩还是GBA游戏中最高的。

收集、培养可爱又强力的怪物，似乎永远不会让人厌倦。本作中玩家依然是带着自己的怪物，去世界各地捕捉其他的口袋妖怪，目的是成为最强的口袋妖怪训练师。最大的进化点是一场战斗可以同时放出两只怪物了，当然敌人也能出来两只，也就是一共4只怪物的战斗。这样通过怪物之间的配合，打法将更加多变。2vs2的战斗，也让多人联机游戏有之前的最多两人增加到了4人，这也要得益于GBA的联机性能提高。同样因为GBA的联机提升，导致与GB的不兼容，所以你没办法把之前GB游戏里面的怪物继承到GBA里面来。怪物们也加入了“性格”和“特性”两种新属性，这些属性会对怪物的力量产生影响。继承GB上的前作《金/银》，这里仍然有实时的时钟系统，这会直接影响到潮汐的变化以及植物的生长。不过《红宝石/蓝宝石》并不区分白天和黑夜。



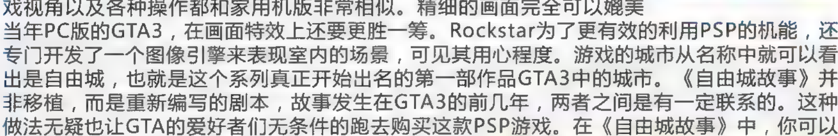
这两部《口袋妖怪》还支持GBA的专用外设e-Reader，配合额外购买的Battle-e卡片，你可以找到不少游戏中的隐藏怪物、地点甚至剧情。而配合GBPlayer，还可以和NGC上的几款游戏联动。如果你当时设备齐全的话，这两款游戏所带来的乐趣将超越之前的所有《口袋妖怪》。

8> GTA 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories





《GTA》系列创造了游戏界的神话，几乎所有的主流机种排名靠前的游戏中你都能找到GTA系列的踪影，掌机上也不例外。PSP上销量最好的游戏是《怪物猎人》没错，但这游戏只有日本人买账。要说全球影响力最广的还是这个《GTA自由城故事》，游戏在2005年一经推出，就受到很高的评价。毕竟当时对于掌机玩家来说，能将家用机上那个最牛逼的游戏搬上PSP这种掌上游戏机，实在是太幸福了。



实际上最让人欣喜的是这款游戏不仅仅是让你在掌机上也能体验到GTA的精彩故事和自由的玩法，还可以看到跟家用机版相似的画面，游戏视角以及各种操作都和家用机版非常相似。精细的画面完全可以媲美当年PC版的GTA3，在画面特效上还要更胜一筹。Rockstar为了更有效的利用PSP的机能，还专门开发了一个图像引擎来表现室内的场景，可见其用心程度。游戏的城市从名称中就可以看出是自由城，也就是这个系列真正开始出名的第一部作品GTA3中的城市。《自由城故事》并非移植，而是重新编写的剧本，故事发生在GTA3的前几年，两者之间是有一定联系的。这种做法无疑也让GTA的爱好者们无条件的跑去购买这款PSP游戏。在《自由城故事》中，你可以驾驶各种车辆，也有GTA3中没有的摩托车可以骑。这也让游戏更接近于家用机上的《罪恶之城》和《圣安德烈斯》等新作，让新的玩家更容易接受。而且利用PSP的无线联机功能，这款游戏还支持6人对战，一共有7个多人游戏模式。



由于PSP版的成功，Rockstar干脆又往PS2上移植了这款游戏。根据经销商Take-Two公司的说话，这个游戏的总销量现在已经超过8百万了。

苹果时尚潮流

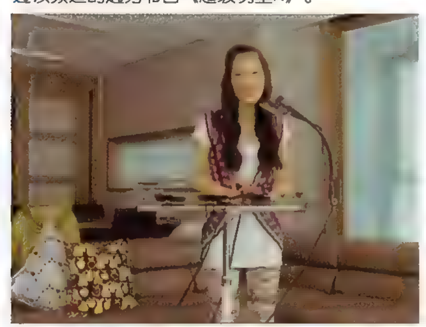
iPhone新媒体游戏



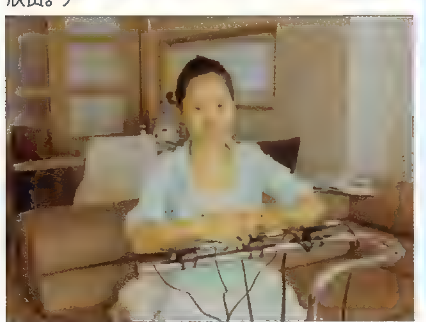
上期在这里犯了一个低级错误，居然把3月打出了36天，都怪咱不仔细，以后一定避免。本月iPad终于发售了，各界人士纷纷购买，拆箱拍照发到网上炫耀。而发达国家的果粉半夜扎帐篷排队购买iPad的场景再次出现，有爱就是没办法。iPad游戏方面，各大公司也纷纷支持，将自己有号召力的作品拿出来，首发居然就有好几款不错的游戏下载。就小编个人来说，前两期都做了iPhone游戏推荐，这期先停一下，主要是近期关注iPad比较多，下载的几百兆iPhone游戏都没时间试玩。 文/剑纹

Apple Girl色艺双绝风靡网络

最近一段视频在Youtube上倍受欢迎，视频中一个长相甜美的女孩用多台iPhone当乐器伴奏，演唱了Lady Gaga和碧昂丝的歌曲。这个女孩在视频中自称“Apple Girl”，其外表、歌喉与创意迷倒了大片网友。经过网友们的人肉搜索，确认该女名叫Kim Yeo-hui，是韩国一家唱片公司的培训歌手，她曾于去年6月份出演过有线频道Mnet的真人秀节目《Mnet绯闻》。此外她还出演过该频道的选秀节目《超级明星K》。

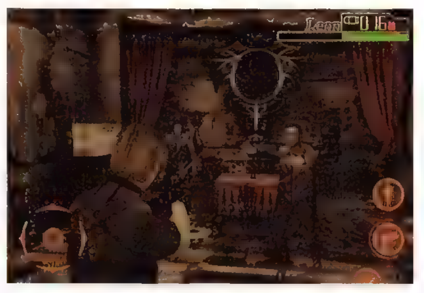


随着身份的大白天下，网友们表示，希望她的这两段视频不是广告公司的广告营销行为，同时期待新的视频出现。截稿前Youtube上这两段视频的点击率都已经超过百万。（本期光盘中收录了这两段视频，可放入DVD机或用PC DVDROM欣赏。）



Capcom等游戏大厂力挺苹果

上期刚介绍了Capcom移植给iPhone的《街头霸王4》，最近苹果公司的新产品iPad于4月3日推出，Capcom继续支持，同步推出了iPad版本《生化危机4 iPad版》。



《生化危机4 iPad 版》是以之前推出的iPhone/iPod touch版《生化危机4》为基础进行强化的版本。继续使用屏幕上的虚拟按键操作，借助于iPad的高解析度萤幕画面更好一些，主要是大画面具有不错的临场感。

除了Capcom，Hudson、Taito和SEGA等公司也在4月3日这一天同步推出了自己的游戏，配合iPad上市销售。不过其他三家公司的作品比较无聊，咱们就不提了。

有人说这是苹果标志的来历

2009年9月英国首相布朗向天才数学家、密码学家、计算机科学的创始人艾兰•图灵道歉。当年，图灵由于身为同性恋者，被强行“治疗”，在被注射大量雌性激素后，他不堪耻辱，吃下沾上氰化钾的苹果自尽。他死去的桌边还剩下半个苹果，时年41。后来图灵的粉丝乔布斯把公司取名为苹果，并以被咬了一口的苹果作为公司标志。





变街机，颇有创意的iPad配件

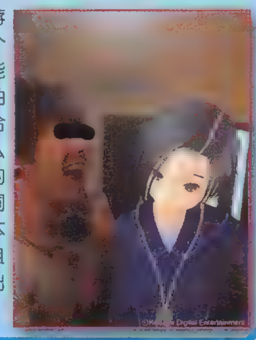
说到掌机或者手机配件，估计大家都是先想到皮套啊、水晶盒啊、贴膜啊、挂绳之类的无聊东西。如果不是自己有需要去买这些东西，估计都懒得看。话说iPad刚发售，这个名为iCade的配件就很有新意，它能把iPad变成“旧式街机”，摆在桌子上绝对够酷。而且这个东西还很牛比的集成了杜比2.1喇叭，并附带低音炮。而且用的摇杆也是专业街机，据说按钮寿命有1000万次，足够折腾到iBoard发售了吧。



不过这东西价格不便宜，手工实木打造，售价高达150美刀，大家围观一下就好。好在配合使用的iCade软件是免费下载的还算厚道，据说已经在4月3日放出了。

iPad日本战略，攻占Otaku人群…

这个自然是搞笑的说法，不过Konami刚刚把DS大作《Love Plus》“移植”到iPhone上，这就不得不让人对苹果公司的这些产品刮目相看。前面的移植加了引号，因为iPhone版《Love Plus》没有什么游戏内容，只是一个界面似的东西，能够当桌面，或者拍照时和女孩们“合影”。即便是这么一个“山寨版”的《Love Plus》，同样赢得了很多日本宅人的关注，并且纷纷下载，制作出自己的“作品”。



乔布斯的发展路线被人解密

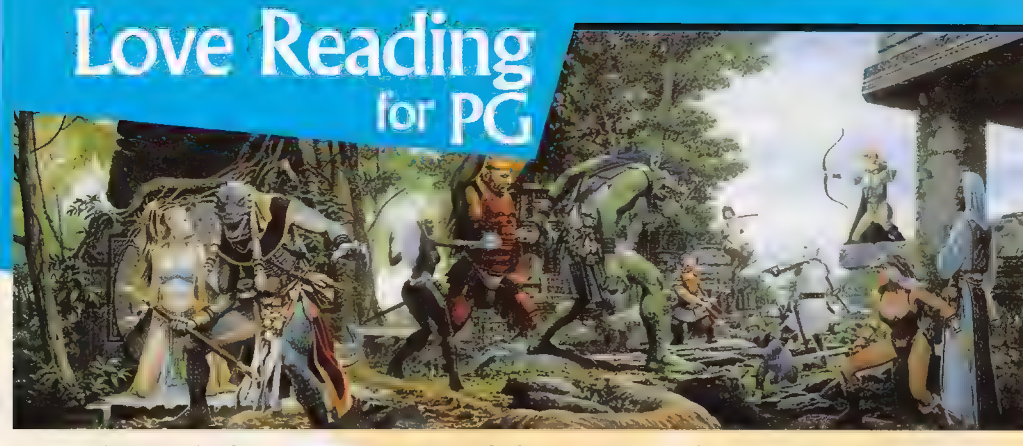








此图虽然不是4格漫画，但喜感十足，想法有创意，画面PS的出色，产品名称更是亮点，图文配合地恰到好处。被剑纹血藏了一个多月才肯放上来。



毁掉网游的八个方法

1.无尽的外挂

我玩的第一款网游是《石器时代》，因彻底沦落为外挂游戏而放弃，同样因此放弃的还有《精灵》。

2.无聊的PK

我不知道外国人后期如何玩游戏，但我知道中国玩家只要能无限制PK的游戏，到中后期肯定有人锁定在游戏主城门口见一个杀一个，新玩家玩都别想玩。由于实在不堪忍受，所以放弃的有《奇迹》《传奇》，最搞笑的是有部分游戏甚至是鼓励这样的行为……推出的红名系统到最后将有奖励……吃不消。

3.钱花的搞笑

这样的现象不仅仅是对装备，我对有钱人用钱砸装备倒不觉得有什么，钱怎么花是他的事儿，中国这样的游戏玩家多，说明有钱人多、国情好嘛，也挺好。但最受不了的是，现在众多网游推出的"喇叭"系统，即花几分钱到几块钱不等在整个服务器发话。中国现在估计土财主太多，就喜欢花那么几个钱充阔。最常嚷嚷着的话就是："有种喇叭接起来嘛"，我的妈呀……看到这样的话我就想笑。我11岁的妹妹每个月零花钱都比这些同志们每个月"刷喇叭"花的都多，真不知他们是怎样想的，而且服务商很没素质的让这些话不能被屏蔽，导致我整天看到中国各个地方民族的乡土人士是如何称呼父母亲和身体各部分器官的。

4.谈吐的过分

请见上一条最后一句，有时实在不堪忍受，或者怕让老婆看见怎么玩游戏的人素质差到这样，而劝我别同流合污才放弃一些游戏，另附一句：骂人不可耻，刷屏骂人实在是幼稚。

5.人心不可测

怎样的骗子都有，只有你想不到，没有他骗不到。我在游戏中不管是充当买方卖方，是熟人生人，大大小小9年来一共被骗过十几次。实在是想当个没有心计的玩家，但太难了。

6.运营问题多

大家对运营商的话想必是最多的了，我也不想做个代表多说什么。

7.交流实在少

不知道大家是如何看待网络游戏这个名词的，中国现在很多网游的情况就是进去开始冲级……然后打装备，然后PK，这是中国玩家玩游戏的程式。最可笑的是，我有次在同区建小号上后突然想问个问题，连问大号认识的10个"朋友"，然后在新手区想找几个新人聊天时，都被视若无物。我终于知道为什么中国玩家逃不出那个程式的原因，因为很多玩家把游戏当单机游戏玩，到最后只有放弃一条路可走。要知道网络游戏的存在正是为了玩家的交流啊！

8.官方手段变

我说的官方非游戏官方，而是有关部门对网游做了众多搞笑的举措，不仅是"防沉迷计划"的实际意义，还有多年前的打击，文化部门的封杀，后来又对很多网络游戏公司的奖励……实在是让人啼笑皆非，在这些折腾下因为太麻烦而放弃或者不得不放弃游戏的玩家我想应该不少。

全世界只有极少数成功人士才知道的秘密

有一种我们看不见的能量，一直引导着整个宇宙规律性的运转，正是因为它的作用，地球才能够在46亿年的时间里保持着运转的状态；也正是因为它的作用，太阳系乃至整个宇宙中，数以亿计的星球，都能相安无事的停留在各自的轨道上安分地运行，这样一种能量引导着宇宙中的每一样事物，也引导着我们的生活，这种能量就是——吸引力。

现代量子力学表明，世上的万事万物都是由能量组合而成的，而能量就是一种振动频率，每样东西都有它不同的振动频率，所以才出现了那么多不同事物的面貌，无论是像桌子、椅子等有形的物体，还是思想、情绪等无形的东西，都是由不同振动频率的能量组成的。比如一排音叉，当你敲响其中一个，音叉发出清脆的高调乐声，没多久，其他的音叉也会发出同样高调的乐声，它们的声音会互相应和，产生共鸣，甚至愈来愈大声。

振动频率相同的东西，会互相吸引而且引起共鸣。我们的意念、思想是有能量的，脑电波是有频率的，它们的振动会影响其他的东西。大脑就是这个世界上最强的“磁铁”，会发散出比任何东西都还要强的吸力，对整个宇宙发出呼唤，把和你的思维振动频率相同的东西吸过来。

你生活中的所有事物都是你吸引过来的！是你大脑的思维波动所吸引过来的！所以，你将会拥有你心里想的最多的事物，你的生活，也将变成你心里最经常想象的样子。这就是吸引力法则！

你可以这样来理解吸引力法则：无论你的注意力，或者能量集中在哪个方面，也无论这种注意力或者能量是消极的还是积极的，你都在吸引着它们成为你生活的 一部分。

现在，或许你已经知道了吸引力法则是可以改变你生活的大秘密！但是，你是否承认我们大多数人无论如何努力都很难控制自己的思想、情绪和行为！

什么是吸引力法则呢？简单说就是同类相吸，同频共振，这个宇宙法则告诉我们的就是我们的思想、情感、语言、行动结合在一起后的能量形式将会吸引与其本 质相同的人事物，也就是消极能量吸引消极能量；积极能量吸引积极能量。

很少有人知道另外一个同等重要的法则，那就是放下法则或者臣服法则，当你开始放下旧有的思维、情绪及行为模式之后，你才可以为你的能量提供空间来吸引 内心渴望的愿望及目标。

放下旧有模式

因为长时间所形成的思维、情绪和行为模式，就如同一辆汽车的刹车系统，所以当你越想要快速的创造你想要的生活的同时，旧 的模式的阻力越大，经过一段努力后，你好象又回到原有的生活模式中去了。

这些模式耗费了我们大量的能量，而原本我们是可以运用这些能量去创造自己想要的生活和愿望，但是却被负面模式大量消耗，所以只有当你清理掉这些负面模式之 后，才可以将能量转移到自己的新目标和愿望之上了。

如果你每天有50000个念头闪过，那么控制想法并让自己积极，的确太困难了，但是我们可以时刻察觉自己的情绪，掌控情绪就要比掌控想法容易的多。

生活中的任一话题都可以让你产生大量的思想和情感，但是大多数的情感和思想是在潜意识的层面运行，我们自己很难察觉。事实上我们日常94-96%的行 为是起因于我们潜意识中的思想和情感，我们很难控制。而显意识又是潜意识的入口，所以当你运用释放限制方法来控制你的情感的时候，就可以防止他们进入潜意 识而无法控制。

那么我要如何运用吸引力法则来创造自己想要的结果呢？

放下你的思想和情感可以消释你的负面能量，这样你就可以切实感受到快乐、平和、财富与爱，这些才是你的本质。你可以将附着在你积极本质上的任何负面能量放下，这将可以将你的思想和情感更有效的专注于你的目标从而更有效的在生活中运用吸引力法则。

不用怀疑，释放限制是掌握吸引力法则的关键。

你也了解如果想要创造自己想要的事物，你必须在头脑中视觉化你的目标并产生如同拥有一样的感觉，所以你必须将你的负面情感放下，并积极的去感觉目标实现的喜悦。那么释放限制方法就是最有效的方法。

释放限制方法是一个简单、有效、易掌握的技巧。它将帮助你获得瞬间放下任何负面情感和思想的能力，这个方法从1974年开始已经被无数人所验证。它就 是帮助你获得一切的关键。

另外，你需要结合以下3个方面，才能更好的运用吸引力法则和零限制方法，帮助你实现任何的目标和愿望。

行动:如果你仅仅是每天幻想目标和愿望实现后的美好而不采取行动，你就是在做白日梦，当你放下幻想并为自己的目标采取行动，你就会抓住现有的机会将目 标实现。

不计回报的付出：非常重要的一点是你要在不冀望回报的前提下开始付出，这将会给你带来直觉与感恩，当你无条件的付出，你就是在启动能量循环，那么你将 会收到成倍的能量回报。根据吸引力法则，你给出的能量将会吸引回报能量。

跟随内心的指引：在我们每个人的内在都拥有宇宙的智慧存在。当你愿意聆听内在的指引，它就会给你最适合的方向并将一切有利因素吸引到你身边。直觉会给 你任何你所需要的一切，你将发现你总是会在正确的时间与空间采取对你最有益的选择和行动。

现在你掌握了更多有关吸引力法则的秘密，将本文所提到的重点应用于吸引力法则，你就将会无往不利，而去真正更有效的创造你想要的生活。

今天在家玩了植物大战僵尸， 我哭了

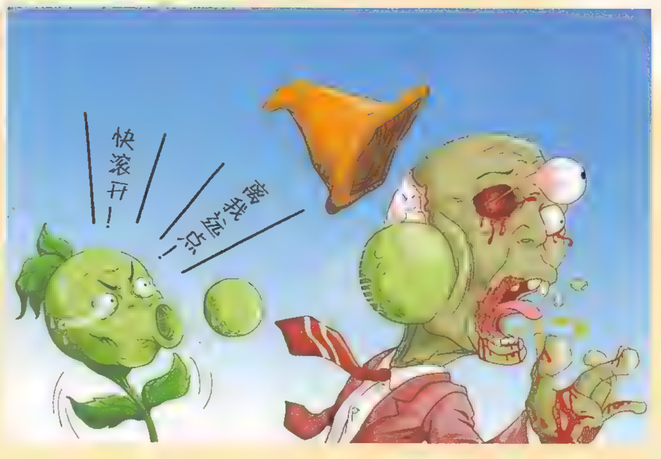
刚开始玩的很Hi，可是玩着玩着我忽然伤感起来。我一直在观察僵尸们，他们面对着枪林弹雨却依然往前。前面的僵尸倒下了，后面的依然坚强的向前移动。他们也只是为了生存，为了一顿饱饭，而我……却这么残忍……

那个拿着梯子的僵尸心中充满了希望向前走来，结果惨死。也许他的孩子们很多天都没有吃东西了。也许他的妻子正生病在床，他满怀希望的赶来为他的孩子们带去一些早点。可谁知道，孩子们永远失去了父亲。

有谁愿意做一个僵尸呢？他们生前也像我们一样有自己的理想，有自己的家庭。那个拿着铁门的僵尸生前很明显是一个装修工人，头戴铁桶的僵尸生前是一位值得尊敬的环卫人员。也许再变成僵尸的前一秒，他们还计划着儿童节送给孩子怎样的礼物。

我不敢再想下去了。我开始控制不住自己的情绪。渐渐地，我的视线模糊了。我的嘴唇抽搐了。我看着一个又一个的僵尸倒下，放声大哭起来。

我愧疚，我懊悔，我感觉自己不配活在这个世界上。我含着眼泪，将一个普通西瓜升级成冰冻西瓜。天哪~！本来就行动缓慢的僵尸们前进得更困难了？我简直不是人啊！看着他们为了生存，为了一口吃的，坚强的前进着，我的泪水就止不住地留下来。我跪在地上，双手抱着自己的头，痛苦的看着这一切。



终于，我看到了一个僵尸冲着强劲的火力冲了过来，眼看就要填饱几天没有吃过东西的肚子了。我一边留着同情和鼓励的眼泪，一边在他的面前种了一只大坚果，又在坚果后面种了一颗大嘴花。

喔，不！天那，真是太残忍了。在他被我的大嘴花吃掉的前一秒，我还能看到他的眼中流露出的那一丝希望，我还能看到他眼中那对未来美好生活的向往。可是这一切都结束了，我痛苦地看着这一切，不停地用头撞墙。此时的我已经哭成一个泪人。

我一边哭着，一边加强自己的火力，此时我又含着热泪种了一只玉米大炮。我硬是一把鼻涕一把泪地把生存模式无限打到了第58关。结果一个不小心被一群气球僵尸突破了防线。

妈的！好不容易玩到第58关啊！操了僵尸全家的妈！

有个女孩叫小文，后来她有了男友(全剧终版)

从前有个姑娘叫小文，小文后来找了个男朋友小Z，小Z总是想把小文变成小吝，终于有一天他成功了，那天他发现小文竟然还是小合，小Z欣喜不已……

随着两人关系的发展，小文变成了小拿，小文很喜欢这种感觉，因为她总是觉得自己一会儿变成了小汆，一会儿又变成了小氽……

时间进一步推移，小文第一次变成了小个。小Z趁热打铁，小文又变成了小舍。小文渐渐喜欢上这种感觉，终于变成了小六……

小Z经常观赏X国文艺片，并且喜欢上了工具，他尝试着让小文变成小仝。后来他又学会了绳子和酒杯，所以那时候小文也会变成小纹或者小盒。但是小文总觉得不太习惯，她总是会喊stop和no，这时候她是小企……

小Z不知道什么原因居然要和小文分手，小文伤心不已，变成了小禽。她一度非常冲动，想要和小Z同归于尽，每天傍晚她都带着家伙四处寻找小Z，那时候她变成了小刘。可是小Z好像人间蒸发了一样，小文怎么样也找不到他，小文受到了沉重的打击，慢慢的走向堕落……

小文企图麻醉自己，于是她第一次变成了小齐，那种堕落的感觉让小文沉迷于小介，从此以后小文泥潭深陷，终于变成了小亦……

后来小文干脆去了XX bathing center，她穿着各种颜色的丝wa，成为了小紊。在那里小文无聊时会和自己的姐妹一起游戏，那时候她们是小众，她们一起赚钱，被称为小鑫。工作时小文也偶尔会和姐妹合作，那时候她俩是小卒……

小文经常要站在center的橱窗里成为小佘，center里经常光顾小文的有王老板和云经理，小文面对他们的时候分别是小全和小会。当然，有的时候他们3个人也喜欢待在一起，小文这时候是小交，有时候他们还会去野外的草地，这时候小文就又变成了小芥，但不幸的是三个人最后变成了小侨。

文/佚名

福罗里达17岁男孩的真实求职信

这是佛罗里达一位17岁的男孩申请麦当劳真实的求职申请信，麦当劳雇佣了这位男孩，源于他太老实太有趣了！

姓名：greg bulmash

性别：还没有过，正在等我的那个她。（性别理解成为性行为）

申请职位：总裁或者副总裁。但是说实话，什么职位都可以。如果我有选择的权利的话，我也不会写这封求职信。

期望薪水：年薪18万5千美元，另加内部认股权以及michael ovitz那种离职补偿金，如果这不可能的话，出个价咱们商量！

教育程度：受过教育。（教育程度理解为是否受过教育）

前工作岗位：中层领导的出气筒（本来问之前的工作职位，他却说自己是他的领导的所有hostility敌意、怒气的目标）

工资：远不能体现我的价值。

最卓著的成就：我偷的数量众多的钢笔和便签本。

离职原因：不爽。

可工作时间：随时都可以。

最佳工作时间：下午1：30-3：30 逢周一、周二和周四。

你有什么特殊技能吗？：当然，但不适合公众场合展示。

我们可以联系你的前雇主吗？：如果我有前雇主，我干嘛来这？

你有哪些身体疾病阻碍你举起50磅吗？：50磅什么东西（重点在于50磅的重物，可以是任何物体，然而钻牛角尖的孩子重视的不是重量本身，而是关心50磅重物是什么物品）

你有汽车吗？：我觉得更恰当的问题是：你有一辆可以正常行驶的车吗？

有得过任何奖励和赞誉吗？：我可能已经是Publishers Clearing house彩票的大奖获得者了！（很明显，这孩子买了彩票，而且寄望于中大奖，不过当时还不确定是否中奖。）

是否吸烟？：工作时不吸，休息时吸。

五年之后想做什么？：与一个腰缠万贯的不会说话的性感金发超模居住在巴哈马群岛，她还把我当成有史以来最伟大的人物。事实上，这也正是我此时想做的。（dumb可以理解为不呱噪的女人。that’s the best thing since sliced bread. 老美用来形容有史以来最好的，1928年面包都是手切的，直到面包机的出现，老美天真的认为这个东西太棒了。从此之后形容绝顶好的东西，就用此种说法。）

你保证以上内容是真实有效的吗？：绝对没错。

签名：白羊座（SIGN同时有星座“宫”的意思）

Winny、WinMX和金子勇的故事

点对点（P2P）下载可不仅仅只有BT和emule这两个，也不仅仅是找个资源开下载软件就下这么简单的事儿。就拿咱邻邦泥轰来说，那里就暗中流行着不一样的“怪异”P2P软件，本文提到的Winny就是其中之一。而关于Winny，也有着一段不长不短的纠结历史。

文/Days

资料

2009年12月初，日本警方逮捕了10名利用文件分享软件Share非法上传电影、音乐、动画等未授权的版权作品。根据日本不正商品对策协议会公布了一些被捕人员的情况：

1，40岁男性，企业雇员，札幌市。非法共享《乱马1/2》电视动画。

2.，23岁男性，无业，取手市，非法共享《勇者斗恶龙 IX》。

3，47岁男性，企业雇员，长野县，非法共享Vcitor SME Sony Avex的唱片。

自由网络？Winny的运作原理

日本所流行的P2P软件与世界其他各地非常不一样。根据去年12月的调查，排名第一的Winny大约每日有40万人次使用，第二据说是WinMX，第三是Share，约有10-15万人次。听惯BT和eMule的朋友一定觉得很奇怪，日本人干什么偏偏要特立独行，别人在用eMule，你们偏偏爱用自己写的Winny呢？其实说起来也没这么奇怪，早期的P2P软件（像是Napster啦，Audiogalaxy等等）是只支持英文的，想找其他语言的可麻烦了。还记得以前我在Napster上打“faye”(王菲的英文名)，跑出来一堆“chi_ai_mo_sen_ran”(只爱陌生人)……在这种情况下，想用自己语言的日本人只好自己写咯。后来大家用惯了，也就不想改用eMule了。这个软件就是本文的主角：Winny。(台湾人也自己写过中文的P2P软件，别忘了ezPeer与Kuro这两个软件。)

Winny的作者叫做金子勇（Isamu Kaneko)，如果对这方面的新闻有印象的人，应该知道他也是日本论坛2ch的乡民之一。他在2ch上的代号叫47氏，也被称作Mr. 47或直接叫47。关于金子勇本人的创作源起与后续发展，在下面探讨。金子勇约在2002年中在2ch上发布了这款软件，到2003年12月Winny已经成为日本最大的P2P软件，约有25万人使用。

金子勇曾经出过一本书，叫做《Winny的技术》。书中详细解说了Winny的原理。不过尴尬的是，通篇是以日文写成，网络上也找不到中文或英文的翻译。幸好，虽然看不懂日文，但是该书却写满了另外一篇著名的P2P网络技术Freenet的名字。从Freenet的架构以及各种Winny相关的介绍文章看来， Winny的极大部分技术承袭了Freenet理念与算法。也好，就让我们从Freenet着手，看看Winny的创作理念是什么吧!

Freenet是以Ian Clarke为首的一群美国人所研发的。他们的创作理念在论文当中写得非常清楚。



他们想创造的P2P网络是:

- 匿发布与分享信息；
- 无法知道谁是数据源头；
- 无法让人查出你储存了什么信息；
- 快速的数据更新与网络信息更新；
- 所有功能都以分散(纯P2P)的方式进行。

Ian Clarke认为，真正的言论自由来自于完全的匿名，所以才开发出这一套“不知道数据源头是谁，也不知道分享给谁”的软件。当然，这也引起了卫道人士的抗议，认为会被有心人士用来分享违法信息，像是猥亵儿童图片或是违法影音文件等等。其实这类议题几乎是P2P分享软件的宿命了，一直游走在法律边缘。不过这不是今天的重点，我们先来探究Freenet是怎么工作的吧！

Freenet是一套纯P2P软件。换言之，在系统中没有任何服务器的存在。因此一个使用者若要进行搜寻，只能像我先前在透视BT4那篇文章中说的，派小蚂蚁们去向各个邻居敲门了。过程如下:

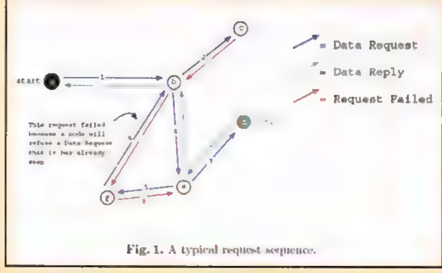


Fig. 1. A typical request sequence.

图中的黑点a就是搜寻发起人，a先询问邻居b

知不知道这个数据在哪。b看看自己的身上：没有这个数据，于是就问另一个邻居c。c说他也没有，而且c很孤僻不认识其他邻居，没办法再帮忙问，于是将问题丢回给b。b收到c的拒绝信后不死心，继续问他认识的其他邻居，直到找到为止。

整个流程用文字表达大概是:
a问b，b问c，c说不知道；
b问e，e问f，f竟回头问b，b当然不知道；
e再问另一个邻居d，终于在d处找到数据。

经过这一番折腾，终于找到一个有数据的人了。那么d会直接将数据回传给a吗？不，其实在整个过程中，每个人只知道发讯息问他数据的人是谁，并不会纪录谁是最源头。像e就只记得b向他问数据，而e最后是把这个问题丢给d去处理；b也只记得a曾经问过他，而b最后是在e处找到解答的；每个人只记得谁问他这个问题，以及他把这个问题丢给谁。在这种情况下，d仅能把数据丢给e，而e也只知道上游是b。b最后再把数据丢还给他的上游，也就是一开始的询问者a。

稍微熟悉一点网络运作的人一定会觉得这样超没效率；要数据的人是a，干嘛沿路不作纪录，直接让d回传数据给a就好了啊！何必这样沿路传，结果a，b，e，d计算机里面都有一份文件备份呢，而且a还要等b，e传完数据才能下载？呵呵，可别忘了这套系统的目标在于匿名分享啊！让我们来看看这种做法有什么好处：

1，a可以不承认自己是下载者。a可以谎称是另外一个上游x想要这个数据，a只是好心帮忙问问而已。

2，d可以不承认自己是数据的源头。d可以谎称是另一个下游y拥有这个数据，d只是好心帮忙问问而已。

3，如果该数据是该区网络（a，b，c，d，e，f）人人都想要的热门文件，这么一来不但b，e不用搜寻就会拥有，而且下次c或f想搜寻这个数据的时候，随便问一个人都抓得到。

网络上关于Winny的讨论文章，总是会很惊奇地说：“我又没有下指令说要下这个文件，为何我的计算机会自动出现这个档，而且还正在上传给我不知道的人？”这就是原理所在了。

Freenet上值得一提的还有“发布数据的过程”。假如今天a手上有一个新数据，Freenet软件侦测到后会自动发一个搜寻的讯息出去，先看看网络上是不是已经有同名的数据。如果网络上已经存在同名数据，则a会收到别人寄来的数据，证明数据撞名了；如果找了好几个人都找不到同名的数据，则a会很高兴地将手上的数据依着最后的路线发布出去。从前例看来，如果找到d时放弃的话，则发布路线会是a->b->e->d。

Freenet的数据搜寻与新增功能，从一方面看来有助于数据的散布，但从另一方面看来，也可说是浪费了大量的带宽，将数据散布给不知道需不需要的人；而且搜寻极没效率，只能搜索附近几个认识的邻居。因此我在年少的大学时代，幼稚地认为这套系统只会停留在学术研究阶段，不会大红；哪知道Freenet经过金子勇的改写之后，以Winny的姿态红遍东瀛，从2004至今，仍稳坐日本最热门的P2P软件。如果各位对日本动漫有狂热的兴趣，相信对这套软件应该不陌生才是。

Winny的起源和在日本的崛起

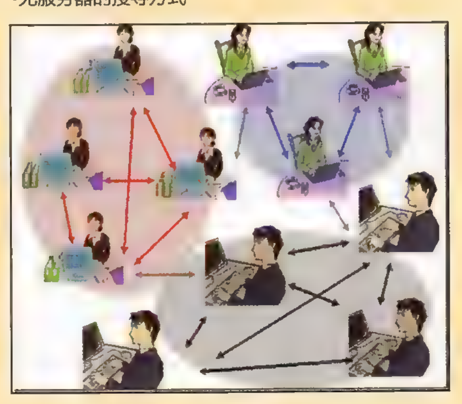
Winny作者金子勇(Isamu Kaneko)，原是日本东京大学的资工所研究助理，也曾在日本自动化能源研究机构(Japan Atomic Energy Research Institute)待过一阵子。他最初在2ch是以匿名身份发表文章，由于2ch乡民对匿名者都直接以文章编号称呼，因此他的网络化名就变成47号。

在2002年Winny出现之前，日本本地最流行的P2P软件是WinMX。WinMX使用与Napster相当类似的网络架构(Opennap)。使用者先连到一个服务器(日文术语叫“鲭”)，然后才能与在同一个鲭的使用者交换文件。WinMX有一个特点，就是每个人能控制要把数据分享给谁。因此如果你高兴的话，可以让某个人插队：让他优先从你计算机上下载他想要的数据。这个特性进而衍生出一种交换机制：要下载时，得先请问对方愿不愿意让你下载，而对方往往是先看几眼你计算机里有哪些东西，如果有他感兴趣的，则两方才会进行下载。换言之，WinMX的运作方式就像是回到货币还没出现的时代，古人所采取的“以物易物”。为了搏取对方的好感，WinMX使用者常被教导要“懂礼貌”；手上的数据要多，要先把自己手上的数据整理得一清二楚，让对方看你数据清单时能快速找到他要的东西。另外说话要客气，网络连接速度要开高一点，等等。

虽然WinMX在2002年的日本就已经相当流行，但金子勇显然对它相当反感。他曾经说过，WinMX只能算是“交换”软件，而不能算是“分享”软件。因此在2002年中他独自用C++程序语言，撰写了Winny这套软件。从名字就可以看出，Winny跟WinMX的关系：Winny的“ny”正好就是“mx”的下一个字母，代表Winny比WinMX还要先进。

Winny是从Freenet改写而来，因此许多特性还保留着，包括了Freenet的以下特性：

- 匿名联机
- 下载/数据发布机制
- 无服务器的搜寻方式



从本文的第一部分可见，上面这三点都是Freenet特有的网络下载机制。但也由于Freenet无服务器的搜寻方式，使用者只能搜寻身边的数字邻居，导致可能会找不到想要的数据。因此Winny干脆发展出下面这套方法：

使用者加入Winny时可用一句话，描述自己想

下载哪一种类型的数据，接着在往后的日子中，只要遇到跟你描述相当接近的使用者，则你们之间成为邻居的可能性就会越强。这个描述字眼就叫做Cluster Word（直译: 群组关键词）。也就是说，随着时间的演变，Winny的网络大概会长这样：

三个颜色底分别代表不同Cluster word的使用者们，例如左上角可以想象成是使用“电影”作为关键词的群组，右上角是“音乐”，下方是“动漫”。可以看到使用同一个Cluster word的使用者之间连结会比较紧密，因此在群组内搜寻相关关键词时（例如下方的群组成员搜寻“柯南”），找到数据的机率会高得多。

根据奇想空间的整理，在Winny中这类Cluster word大概长得像这样（节选）：

- 動畫：「寿限無寿限無五劫の擦り切れ海砂利の水魚水行末雲来末風来末食う寝るところに住むところやぶら小路ぶら小路パイポパイポパイポのシューリンガン、シューリンガンのグーリンダイ、グーリンダイのポンポコピーのポンポコナーの長久命の長助」
- 特撮：「【特撮】好物あんぱん【特撮】」
- 動畫歌：「アニソン共有楽団」
- Drama CD：「【Winny】サントラ・ドラマCD専用スレ【氷結野菜】」
- 一般漫畫：「【漫画】強くて悪い砂漠のヤムチャ【(一般コミック)】」

也就是说，如果你主要想下载/分享的数据是动画的话，麻烦把Cluster word设成上面那一长串......此外，对于新加入Winny的使用者，总要提供一些“初始邻居”给他们当作入门的起点。这就是安装启动Winny时要加入的“初始node”（node，就是代表网络上的一台计算机与相对应的IP位置）。这些初始node的数据经过加密处理，都长得像下面这个样子：

@c2f6a63ea966c63b5cd29fce831958735f89d02b
@3b5aa583ff1d58b688288c7b6f096762eb
@2af756689892191cf3700837fab48477bbe51f4a0dd4
@31393900072e14fa66a62ed8eaafbd38dd1388e4a90d

如果你觉得自己现在的邻居素质不够好，搜寻不到自己想要的数据，可以定期增加几个这样的新node到自己的邻居清单中，或许可以有不同的收获。

还有，Winny也提供留言版功能。一个用户可以在自己计算机的Winny留言板上写下一些信息，可以是聊天信息，也可以是某些数据的新增公告，供有兴趣的使用者观看或留言。

Winny推出后随即受到日本大众的欢迎，在短短时间内立即荣登日本最受欢迎的P2P软件宝座。然而也因为如此，Winny也开始面对一些恶意网友的攻击。2003年八月，一种名为Antinny的病毒出现在Winny的网络上。这可能是我印象中第一个专门攻击特定P2P软件的病毒。Antinny的攻击内容大致如下：

- 把你没打算公开的数据发布到Winny网络上。
- 上传怪怪的图片到相簿网页上。
- 对保护版权的公司（如智慧财产局等等）网站进行DOS攻击。

第一点很像前一阵子Foxy传出的争议。Foxy是因为预设分享文件夹全开，导致一些军方警方内部文件散布在网上。Foxy数据外泄还可归咎为使用者自己的不小心，而Antinny则是恶意地把你的数据公布在Winny上。而且，由于Winny有自动把数据发布给网友的特性，导致数据一旦公布后就再难删除。这首先导致日本军方自卫队的机密资料严重外泄，随后全日本航空（All Nippon Airlines）也尴尬的宣布他们在日本29间机场的安全密码已经散布在Winny上。接下来，最严重的外泄事件，是有人发现日本冈山县警局内部的侦查资料通通上了Winny，里面有一千五百件还在侦讯中，全是怎么都不应该公开的机密资料，像是还在侦办中的嫌犯姓名，遭到性侵害的妇女受害者姓名......等等。

原本只是单纯的P2P的分享软件，经过Antinny的一搅和，变成全国知名的危险软件。至此，政府也不得不介入调查这款软件了......Winny的后续发展会是如何？

P2P分享软件的原罪

延续之前的话题。Winny自2002年由金子勇发布之后，立刻快速荣登日本第一P2P分享软件。然而人红是非多，没多久（2003年8月）就出现一种专们针对Winny而来的病毒Antinny。Antinny会偷偷把用户的数据泄漏到Winny上，连续造成多起日本军警机密资料外泄；加上Winny上所分享的多以版权物为主，严重侵犯著作权，因此引起日本政府的高度重视。

2003年11月28日，日本警方宣称破解了Winny的匿名机制，并逮捕了两名使用者，分别是41岁的Yoshihiro Inoue和一个19岁的少年。咦，看到这里大家一定觉得很奇怪，Winny不是继承了Freenet的匿名机制，为什么还会被警方给破解了呢？

检方当时并没有说明破解过程，不过事后从起诉

书来看，原来警方曾多次尝试直接破解Winny下载过程的加密机制，但均告失败。最后警方另辟蹊径，终于抓到了Winny的小把柄！还记得上文曾提到Winny附加的留言版功能吗？没错，警方就是从这里破解的！

正所谓画蛇添足。Winny增加的留言版功能，是一个类似个人电子公告栏的机制，让用户在自己的计算机上留言给路人观看。由于留言版并没有隐藏留言者的IP位置，因此警方先在警局计算机上装了一套Winny，搜寻邻居中是否有人用留言版功能公告自己分享了什么数据；一旦找到有这种留言，则立刻尝试下载该数据，并设下防火墙，只允许该留言者的计算机IP连入。简单的说，警方利用防火墙，限定只有留言者能够传数据给警察，只要警察发现数据真的下载成功了，即可证明留言者有犯罪意图（留言）与行为（分享数据）。又因为日本网友大多使用固定IP，因此一旦被锁定IP，也就等于锁定了使用者。Yoshihiro与19岁少年就是如此被捕的。

这两位网友被警方逮捕后，金子勇也难逃厄运，警方随后搜索了金子勇的住处，Winny的原始码也被没收。但这只是开端。2004年5月10日，日本警方发起了一项史无前例的拘捕行动——逮捕了金子勇，罪名是协助他人违反著作权法！这可是彻彻底底的举世无双，因为从Napster让P2P分享软件声名大噪以来，从来没有任何一个程序设计师是因为撰写P2P软件而被逮捕的！

金子勇的被捕立刻引发了广大的社会舆论以及网友恐慌（据说金子勇被捕当日，全日本网络总流量下跌了30-50%）。支持金子勇的一派认为，程序软件工具的开发在法律上应该属于技术中立的范畴。P2P的软件只是一种分享的平台，好让任何使用者可以快速地分享各种合法的数据……当然，有很多人会利用P2P来分享违法软件，但这并不属于程序设计者可以控制的范围。这好比说刀匠制作水果刀的目的是让人用来切水果，但水果刀若被用来杀人，难道法庭也要下令逮捕刀匠吗？

另一派的说法则是，金子勇在开发这套软件时已经知道Winny会被拿来做盗版用途，开发这种软件等于是实质上帮助了盗版的猖獗，是“技术的恐怖主义”；然而另一派也反驳说，金子勇写出这套软件后，自己并没有拿它来分享，分享盗版数据的是其他网友，没有犯罪事实也可以算违法吗？



金子勇本人对日本警方的逮补行动当然大为不满，于是他在来年（2005年）出版了《Winny的技术》这本书，阐明他的创作理念是“为了日本才开发Winny。”“时间会证明Winny为日本带来好处。”而支持金子勇的网友们更大表不满（可以想见以2ch的乡民占大多数），他们更建立了网站为金子勇举行募捐。短短两个星期之内，就募到超过一千一百万日元！

虽然有着众多网友的支持，然而法庭并没有站在金子勇这一边。2004年6月1日金子勇被交保释放之后，法院随即在九月召开听证会。2006年12月，法院判定金子勇有罪，须交付一百五十万日币的罚金。金子勇并未上诉。（当初募捐来的钱应该还够付吧？！）

由于金子勇被逮捕的时间与香港古惑天皇事件相去不远，因此常被拿来一起讨论。 不过这两个事件虽然都跟P2P数据分享有关，但古惑天皇是在网络上分享违法数据被逮捕，其罪证确凿，与金子勇不同；金子勇事件则是世界P2P交换软件上著名的一段历史。金子勇是第一位，也是目前唯一的一位，因为撰写P2P程序软件而被判定有罪的软件工程师。虽然他没打算再上诉，但是据说他判决确定当日，还是忿忿不平的说：“如果写出来的工具被人用来犯罪， 作者也算共犯的话， 那么微软开发了Windows，是不是也要被判有罪呢？”唔，我个人倒是很想看Bill Gates被判有罪啦……

至于Winny的后续呢？自从金子勇被逮捕后，Winny的开发也陷入了停滞。后来，有一位不愿透露姓名的某日本软件工程师，接下了这个担子。这就是目前日本第三大的P2P软件，从运算架构到作者都相当神秘的——Share。有多神秘呢？Share并没有正式的下载网页，想要使用的人得自己去找来源！运算原理呢？当然更是找不到了。

由于Share没有正式的原理说明，因此我只能就一些网友的使用经验来推测Share的一些特性。据说，Share所使用的Cluster Words(5个字)比Winny(3个字)更多，因此群集的效果可能会更好；Share要求每个用户下载速度都要超过50KB，这让Share在日本以外的地区很难推广；Share也引入了BT的数据切割传送观念，因此每个分享的数据都被分成许多小块分散在网络各处，想下载的人得一一下载后再解密（是的，它们有经过加密）才能得到源文件。

关于Share，我的研究就不是那么多了。毕竟探讨相关原理的文章比起Winny来得更少，想着手也不知从何开始。到此告一段落了，感谢各位读者的收看！如果文章中有遗漏或错误的地方，还请各位指正，谢谢!

后续

2009年10月初，经过长达4年的法律程序，日本高等法院推翻了由下级法院在2006年对金子勇实施150万日元罚款的裁定，认定该免费共享软件的开发者无罪。金子勇胜诉后，在日本西部大阪法院的发布会上宣称“今天的裁决不仅有利于我个人，也有利于其它电脑工程师继续发展计算机技术，”

随后，计算机软件著作权协会发布讲话，该协会对此裁决表示遗憾，表示“这毋庸置疑是允许人们利用互联网进一步怂恿版权侵权行为。”（该协会是由大约220位软件制造商组成的位于东京的行业组织。）

至此，Winny和金子勇的故事告一段落。

迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

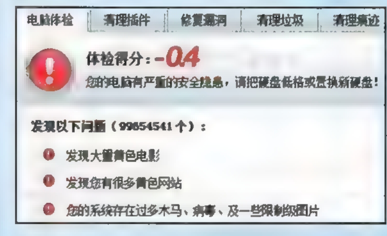


我没有睡觉

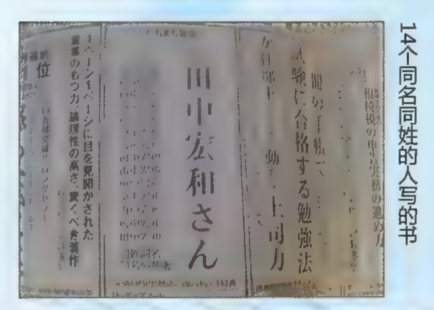


这种东西只能出现在日本





没事别检查电脑



14个同名同姓的人写的书



快来看，豹纹短裙+红丝袜+长筒黑靴+钢管



林克总爱调戏鸡

这就是传说中的玩家


真的软饭把真车当游戏玩


真的果粉可以在车上用iPad上网


能玩断这么多DS的轴，绝对是真任饭


本代家用机全机种制霸电视上就会有这些东西

而玩家手里是这样的

SONY

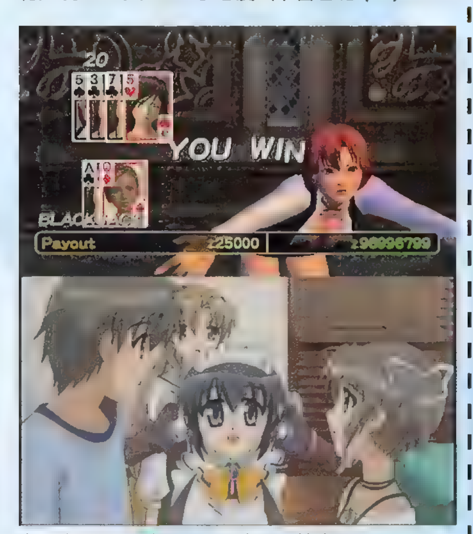
Nintendo

Microsoft

Cosplay人人爱



有人说DOA天堂cos了老漫画，管它呢（1）



有人说DOA天堂还cos了这个，管它呢（2）



这是Cos的什么？植物大战僵尸啊！

这是cos么？简直神了！



而这个就有点说不过去了……



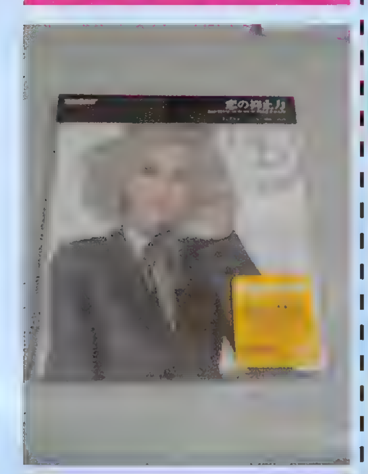
“哥们，哪做的发型？” “滚，我不是兔子！”

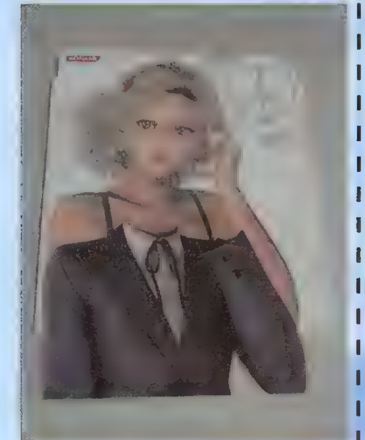
导盲犬的故事

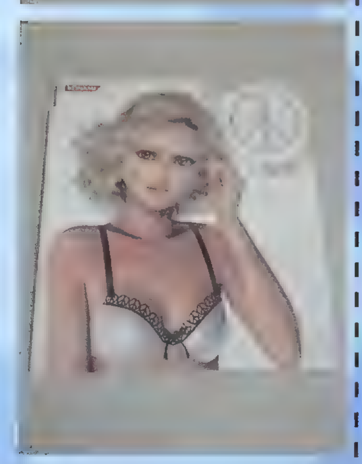


英国每日邮报报道了一位盲人跟他的导盲犬的真事。导盲犬与主人共事7年形影不离，但在今年4月6日外出200多公里后出现异常，途中主人感到它身体不适，一直担心，但导盲犬坚持带主人换乘列车，安全走过人行横道，最后送回家中。当主人松开绳子的那个瞬间，导盲犬一头栽倒。后经医生诊断，它殉职于癌症晚期。

合金装备特别有创意

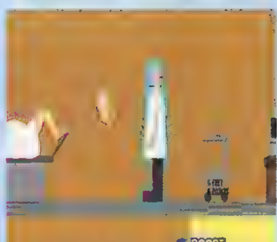


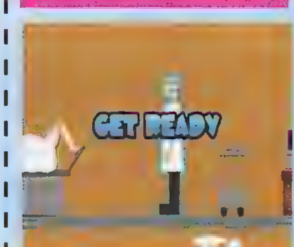




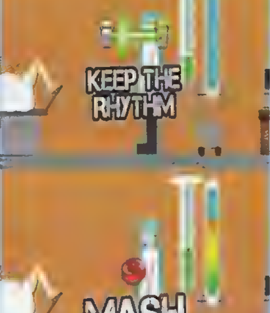
这个Xbox360下载游戏最近人气很高……

本作是XboxLive上的下载小游戏，玩法是生孩子，看谁把小baby喷的远……这个设计简直太“有才”了。

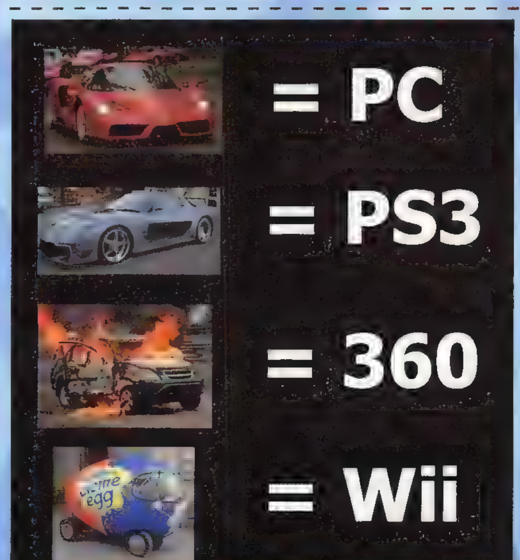












有人说把主机比喻成车，它们是这样的

New Releases 掌机新作发售表



平射炮：这两个月DS进入了游戏荒，4月好不容易有个《洛克人Zero合集》还延期到6月了，然后大作DQM Joker2本期杂志还没有赶上，俺刚来编辑部就没有DS游戏玩，难道被我的名字诅咒了？而PSP的情况也好不了多少，最近几乎清一色的恋爱AVG游戏，对于看不懂日文的国内玩家来说，可以当没出……（除非等汉化）还有一些不错的游戏，不过也多是移植作品；要说值得推荐的也有，首推《绝对英雄改造计划》，这游戏做的很精致，系统也好玩。另一个游戏《普林尼2》我想推荐，但自己都玩不过去，怎么好意思推荐啊，还是看看高手视频过瘾得了。往后看，4月底的《合金装备 和平行者》不能错过，目前来看本作各方面都有诚意。

口袋：好不容易熬过了淡季，口袋作为任饭（伪）感到由衷的欣慰。接下来DS上将有两款很棒的剧情类AVG移植游戏，其中包括《谋杀的艺术FBI》，还有期待了两年之久的《逃亡：扭曲的命运》。当年移植DS上的《逃亡2：海龟之梦》，男主角布瑞斯和女主角吉娜还留了个悬念，在这次的作品当中会不会继续他们的冒险呢？接着就是经典找茬游戏《集市寻宝》了，喜欢休闲小品的玩家可以试试看。另外之前在PS2和DS上大获好评的《少女的恋爱革命》也移植PSP啦，剧情非常甜美，宅女们的福音啊……最后，也就是口袋最期待的《星座男朋友（春季版）》，据说还会陆续发售夏秋冬三款……女玩家们会喜欢哪个星座呢？

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年3月		
4日	青蛙军曹RPG 骑士、武士和传说的海盗	ケロロＲＰＧ 騎士と武者と伝説の海賊	NBGI	RPG
11日	RPG工具DS	ＲＰＧツクールＤＳＤＳ	EnterBrain	ETC
18日	薄樱鬼DS	薄桜鬼ＤＳ	Idea Factory	AVG
18日	热斗！口袋棒球甲子园	熱闘！パワフル甲子園	KONAMI	SPG
18日	萌萌2次大战（略）2 大和抚子	萌え萌え2次大戦(略)2［chu~］☆ヤマトナデシコ	SystemSoft Alpha	SLG
18日	蜡笔小新 呆呆忍者传 前进！春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!	NBGI	ACT
25日	学生会的一己之见 DS的学生会	生徒会の一存 ＤＳする生徒会	Kadokawa Shoten	AVG
25日	大家的水族馆	みんなの水族館	Taito	ETC
25日	家庭职业棒球DS2010	プロ野球 ファミスタＤＳ２０１０	NBGI	SPG
		2010年4月		
1日	世界树迷宫3 星海的来访者	世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者	At us	RPG
1日	模特儿 装扮比赛	nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	ETC
1日	超恐怖话题DS 青之章	「超」怖い話ＤＳ 青の章	Alchemist	AVG
1日	宠物店物语 DS2	ペットショップ物語ＤＳ２	Taito	SLG
1日	孢子英雄竞技场	スポア キミがつくるヒーロー	EA	ACT
1日	HUDSON×GReeeN	ＨＵＤＳＯＮ×ＧＲｅｅｅｅＮ	Hudson	ETC
1日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubi	ACT
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
15日	玛丽和伽利的科学大冒险	マリー＆ガリーの Let's さいえんす	Dorasu	AVG
16日	豪斯医生	House M.D.	Dreamcatcher	ACT
20日	节拍都市	Beat City	THQ	MUG
20日	谋杀的艺术 FBI最高机密	Art of Murder: FBI Top Secret	City Interactive	AVG
20日	病房2	Dementium Ⅱ	SouthPeak Games	AAVG
22日	逃亡 扭曲的命运	Runaway: A Twist of Fate	cdv Software	AVG
22日	奇异鸟艾维	IVY THE KIWI?	NBGI	ACT
22日	美丽生活	きれいずきん生活	Columbia Music	AVG
28日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー２	Square Enix	RPG
29日	化妆品乐园 美丽的魔法	コスメちっく☆パラダイス～キレイのマホウ～	GAE	ETC
29日	Rooms 不可思议的移动房间	Rooms 不思議な動く部屋	Hudson	PUZ
29日	家庭教师Reborn DS 炎之命运3 雪之守护者来袭	家庭教師ヒットマンREBORN!DS フェイトオブヒートⅢ 雪の守護者 来襲！	Takara Tomy	ACT
29日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	ACT
		2010年5月		
14日	时尚生活	Satisfashion	Destineer	SLG
18日	后院运动 沙地棒球	Backyard Sports: Sandlot Sluggers	Atari	SPG
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT
18日	职业梦想 动物医生护理中心	Imagine Animal Doctor Care Center	Ubisoft	SLG
18日	怪物史瑞克	Shrek Forever After	Activision	ACT
25日	英雄的黎明	Dawn of Heroes	Majesco	RPG
		2010年6月		
8日	谜题任务2	Puzzle Quest 2	D3P	PUZ
8日	集市寻宝	Yard Sale Hidden Tresures Sunnyville	KONAMI	PUZ
10日	洛克人ZERO 合集	ロックマン ゼロ コレクション	CAPCOM	ACT
15日	凯之传奇	Legend of Kay	Dreamcatcher	ACT
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	ACT
22日	变形金刚 塞伯坦之战 汽车人	Transformers War for Cybertron - Autobots	Activision	AAVG
22日	变形金刚 塞伯坦之战 霸天虎	Transformers War for Cybertron - Decepticons	Activision	AAVG
29日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
29日	最后的气宗	The Last Airbender	THQ	ACT

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年3月		
2日	美国职棒大联盟 10	MLB 10	SCE	SPG
2日	美国职棒大联盟 2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	SPG
4日	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード	SCE	CAG
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	RPG
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	RPG
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT
11日	真三国无双 联合作战2	真・三國無双 MULTI RAID 2	KOEI	ACT
11日	晓之阿玛妮卡与苍之巨神	暁のアマネカと蒼い巨神 ～パシアテ文明研究会興亡記～	CyberFront	AVG
11日	绝对英雄改造计划	絶対ヒーロー改造計画	Nippon Ichi	RPG
11日	战斗之魂 英雄魂	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	NBGI	RPG
11日	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCE	SLG
18日	高达生存突击	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT
18日	Fate/新章	Fate/EXTRA	MMV	RPG
25日	天降之物 心跳的暑假	そらのおとしもの-ドキドキサマーバケーション-	Kadokawa Shoten	AVG
25日	维他命Z：革命	VitaminZ Revolution	D3P	AVG
25日	天神乱漫	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	Russell	AVG
		2010年4月		
1日	皇家新娘	マリッジロワイヤル~プリズムストーリー~	ASCII Media Works	AVG
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	KONAMI	SPG
1日	一骑当千 交叉冲击	一騎当千 クロスインパクト	MMV	ACT
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	ETC
8日	尤蒂的工作室 格拉姆特德的炼金术士	ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～ 囚われの守人	GUST	AVG
8日	见习天使 黑白色	Monochrome	CyberFront	AVG
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SRPG
22日	伊苏 菲尔迦纳的誓约	イース~フェルガナの誓い~	Falcom	ARPG
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谈	東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚	Atlus	AVG
22日	茜色的画布3 七色的奇迹	Canvas3~七色の奇跡~	GN Software	AVG
22日	向日葵 空中的鹅卵石 携带版	ひまわり-Pebble in the Sky-ポータブル	角川书店	AVG
27日	2010 FIFA南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	SPG
28日	少女的恋爱革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable	IDEA FACTORY	AVG
28日	绝对迷宫格林童话 七把钥匙与乐园的少女	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	Karin	AVG
28日	魔力充电娘 CC	ファイト一発！充電ちゃん!!CC	Russel	AVG
29日	闪光十字军Go Go！	ティンクル☆くるせいだーすGoGo！	Lilian	AVG
29日	合金装备 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	KONAMI	AAVG
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	ACT
未定	苍黑的楔 绯色的欠片3 携带版	蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル	IDEA FACTORY	AVG
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探偵学園 スチールウッド	IDEA FACTORY	AVG
未定	换装大战	もっとNUGA-CEL！	IDEA FACTORY	SRPG
		2010年5月		
18日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	ACT
21日	小小大赛车	ModNation Racers PSP	SCE	RAC
25日	终极格斗冠军赛2010	UFC Undisputed 2010	THQ	FTG
27日	GA艺术科美术设计班 闹剧学院	GA-芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	Russel	AVG
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yetigame	AVG
未定	薄樱鬼 游戏录	薄桜鬼 遊戯録	Idea Factory	AVG
未定	完美大战略	大戦略パーフェクト	System Soft Alpha	SLG
		2010年6月		
10日	TNA摔跤 越线	TNA Impact: Cross the Line	SouthPeak Games	FTG
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	ACT
24日	闪光十字军Go Go!	ティンクル☆くるせいだーすGoGo！	AMW	AVG
24日	星座彼氏 春季篇 PSP版	Starry☆Sky~in Spring~ PSPエディション	honeybee	AVG
25日	皇牌空战 联合袭击	Ace Combat: Joint Assault	NBGI	STG
29日	乐高哈利波特	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	ACT
未定	D.C.初音岛女生旋律携带版	D.C.Girl's Symphony Pocket～ダ・カーポ～ガールズ シンフォニーポケット	Idea Factory	AVG
未定	二世之约	二世の契り	Idea Factory	AVG
未定	歌之王子殿下	うたの☆プリンスさまっ♪	Broccoli	AVG

硬核：《波斯王子》《乐高哈利波特》那几个美版游戏不停的跳票，还好都不感兴趣，无所谓了。可惜《谜题任务2》也跳到了6月去了。马上就要出的《病房2》看宣传片效果不错，实际玩起来不知会如何。NDS做FPS有还是差点事，希望《病房2》的恐怖气氛能弥补一些不足吧。《洛克人ZERO》的合集，因为剧情太麻烦，还要在基地里走来走去，放弃。PSP游戏最近仍然是各种恋爱AVG当道，也就看看《皇牌空战 联合突袭》会有一个怎样的素质了，从视频上看差不了。其实《皇牌空战》系列一直都是玩气氛，对操作要求没那么专业。PSP上的前作就有不错的表现，这一次没理由会变差才对。

剑纹：《豪斯医生》NDS版还没出，我倒是体验到了iPhone版的强大，原来只是一个手机小游戏……最近没什么游戏，不是挑剔，是游戏真少，某童鞋来信说是“游戏荒”，形容地有点意思。所以这时候有iPhone或iTouch就体现出优越感了，可以继续在6万个乱七八糟的苹果软件中淘“游戏”，没准能碰到还可以玩的。由于这里不是苹果栏目，就不细说了。马上《合金装备和平使者》就快出了，如果破解不能就入正版吧，这种游戏买正版买得值。有童鞋也许会说，不破解就不买正版吗？你这是什么态度？那个……俺是穷人嘛……俺还要生活，只能为了有爱的游戏偶尔支持一下正版水货。字快够了，突然发现一个问题，怎么《谜题任务2》没有PSP版？本期发售表是不是硬核整理错了？公用的DSi不在我手里啊……

Dvd本期光盘内容导读Guide



重点推荐

N3DS原理大猜测和目前的3D屏幕技术

小编硬核耗时n天制作了一段视频，编辑了不少关于3D屏幕技术的内容，也讲解了3D屏幕实现的基本原理。虽然这段视频只有10分钟左右，但这是小编的初次视频编辑尝试，打字幕同时给视频配音都是难题，但硬核基本都完成了任务。到底能不能及格，还得大家给个评价了。如果你有什么好的想法、建议，均可联系我们。如果能制作你的原创视频，也欢迎投给PGDVD。

—DVD视频攻略—



《普林尼2》高手通关视频

这段攻略视频的作者是小五，他展示了高超的动作技术。录制的条件是：全程最高难度、隐藏路线、无伤、最速。这段视频在DVD的最后部分，欢迎大家欣赏。

NDS 新作



最近大作视频欣赏

- ■火影忍者疾风传 忍术全开！
  长度：1分13秒
- ■病院2
  长度：1分14秒
- ■闪电十一人3 向世界发起挑战
  长度：4分32秒
- ■机战OG传说 魔装机神
  长度：1分52秒



PSP 新作



PV歌曲+游戏视频

- ■合金装备 和平使者 PV
  长度：3分26秒
- ■怪物猎人P3
  长度：2分48秒
- ■暖洋洋的猫猫村
  长度：3分01秒
- ■初音未来2
  长度：57秒
- ■最后的战士
  长度：2分23秒
- ■DOA天堂
  长度：3分10秒



iPhone 趣味视频



两段AppleGirl MV

Part1：模仿并演唱雷帝嘎嘎的《Pokerface》
Part2：演唱碧昂斯的《Irreplacable》

总长度：6分27秒

其他内容

- ●《胖公主》OST
- ●合金装备和平使者两首主题曲：《Heavens Divide》和《恋の抑止力》
- ●初音演唱会特典映像
- ●合金装备X怪物猎人（官方搞笑视频）


本刊仅随
光盘附送
katamari Damacy Jelly Beans